12 2018 | 255
ПОСЛЕДНИЙ НОМЕР ЖУРНАЛА
2 ПОСТЕРА \ 1 DVD
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

16+

ЗАКАТ ЭПОХИ

ПРОЩАЕМСЯ С БУМАЖНОЙ ИГРОМАНИЕЙ

FALLOUT 76 • METRO EXODUS • RESIDENT EVIL 2 • «КРОВНАЯ ВРАЖДА: ВЕДЬМАК. ИСТОРИИ»
RED DEAD REDEMPTION 2 • CALL OF CTHULHU • BATTLEFIELD V • DO NOT FEED THE MONKEYS
«ASSASSIN'S CREED ОДИССЕЯ» • DARK PICTURES: MAN OF MEDAN • STYGIAN: REIGN OF THE OLD ONES
CALL OF DUTY: BLACK OPS 4 • SOULCALIBUR VI • DEEP SKY DERELICTS • IMMORTAL: UNCHAINED

9 771560 258026 18012

МИР ФАНТАСТИКИ mirf.ru

16+

ГЛАВНЫЙ САЙТ И ЖУРНАЛ
О ФАНТАСТИКЕ, ФЭНТЕЗИ И КОМИКСАХ

- НОВОСТИ ФАНТАСТИКИ — ЕЖЕДНЕВНО
- ВСЁ О НОВИНКАХ КИНО, КНИГ, КОМИКСОВ И СЕРИАЛОВ
- СОВЕТЫ, ЧТО ПОСМОТРЕТЬ, ПОЧИТАТЬ И ПОСЛУШАТЬ
- САМЫЕ СВЕЖИЕ СЛУХИ И ФАНАТСКИЕ ТЕОРИИ
- ФАНТАСТИЧЕСКИЙ АРТ И КОСПЛЕЙ

ЧЕМ ЗАКОНЧИТСЯ «ИГРА ПРЕСТОЛОВ»? КАКИМ МОГ БЫТЬ СЮЖЕТ ФИЛЬМА «ЧУЖОЙ: ЗАВЕТ»?
КАКИЕ СЦЕНЫ ВЫРЕЗАЛИ ИЗ «ПОСЛЕДНИХ ДЖЕДАЕВ»? КАК ИЛОН МАСК МЕНЯЕТ МИР?

РЕКЛАМА

ЗДРАВСТВУЙ, ДОРОГОЙ ЧИТАТЕЛЬ!

Этот день настал. Журнал «Игромания» проделал большой путь от информационного издания до предмета коллекционирования, вневременного артефакта. И сейчас ты держишь в руках уникальный, последний, номер. Эпоха уходит, и ты можешь напоследок прочувствовать её аромат. И заодно изучить десять страниц Центра внимания, которые мы посвятили этому событию.

Но журнал – не единственное, что уходит в закат. Близится к концу эпоха Дикого Запада в **Red Dead Redemption 2**. Это не просто главная игра номера – RDR2, очевидно, главная игра года, а возможно, даже лучший проект до выхода **Cyberpunk 2077**. Так что не пропустите: если вам требовался веский повод для покупки консоли – вот он. Мы отвели ковбойской magnum opus **Rockstar** шестнадцать страниц. Между прочим, рецензия в журнале чуть-чуть отличается от версии для сайта: в номер пошла расширенная версия статьи.

Естественно, не обошлось и без другой важной рецензии – на десяти страницах Лев Левин подробно рассказывает про «**Одиссею**» **Assassin's Creed**. Игра получилась приятной, хотя к ней, в отличие от Red Dead Redemption 2, есть масса претензий. Успели в этот выпуск и рецензии на другие важные релизы – **Call of Duty: Black Ops 4, SOULCALIBUR VI** и **Call of Cthulhu**.

Поскольку номер сдаётся в печать в начале ноября, мы никак не успеваем подвести итоги года (моя личная пятёрка в порядке возрастания крутизны – **Detroit: Become Human**, «**Человек-паук**», **Ni no Kuni II: Revenant Kingdom**, **God of War** и **Red Dead Redemption 2**). Зато мы можем напечатать в нём постеры с календарём – помню, как расстроились некоторые читатели, когда не обнаружили их в январском номере. Теперь баланс восстановлен!

В разделе превью тоже много интересного – **Fallout 76**, **Resident Evil 2**, разговор с продюсером **Metro Exodus**... Отдельное внимание стоит обратить на спецматериалы: там по просьбе одного из наших преданных читателей, встреченного мной на Игромире, мы разместили парочку репортажей с игровых мероприятий. Потому что журнал делает не только главный редактор – за каждым номером стоит много других бойцов невидимого фронта: дизайнеры, корректор, работники типографии, администраторы – *и ты, наш преданный читатель, если решился остаться с «Игроманией» до самого конца*.

Посмотри направо – вот тут, совсем рядом, набраны мелким шрифтом имена тех, кто делал для тебя этот журнал. **Анна Полянская**, **Евгений Загатин**, **Денис Недыпич** трудились над номерами не меньше, чем **Александр Шакиров**, **Александра Строганова**, **Анатолий Ефремов**, **Богдан Зиновий** и **Владимир Фетисов** – над контентом для дисков. Ну и как тут не вспомнить наших редакторов – **Екатерину Жорову**, **Льва Левина**, **Дмитрия Шепелёва** и **Дениса Павлушкина**, стараниями которых тексты статей становятся куда лучше? Все эти люди заслужили персональное читательское «спасибо». И его можно высказать на сайте **igromania.ru**, в группе во ВКонтакте или под видео на Twitch и YouTube. Не стесняйся, дорогой читатель! Оставайся с нами, живи долго и процветай! И, разумеется, *играй только в лучшее*!

Евгений Пекло, последний главный редактор «Игромании»

Вы всё ещё можете купить старые номера «Игромании» на **journalshop.ru/igromania.**

facebook.com/peklo25

ИГРОМАНИЯ

Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Евгений Пекло
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин
Руководитель дизайн-группы Денис Недыпич
Дизайн и вёрстка Евгений Загатин, Денис Недыпич
Обложка Евгений Загатин
Корректор Анна Полянская

Видеоотдел

Главный редактор YouTube-канала Александр Шакиров
Руководитель продакшена и постпродакшена Александра Строганова
Режиссеры монтажа Анатолий Ефремов, Богдан Зиновий
Контент-редактор Владимир Фетисов

Объединённая редакция

Екатерина Жорова, Лев Левин, Денис Павлушкин, Дмитрий Шепелёв

Издатель – ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по производству Азам Данияров
Исполнительный директор Эдуард Клишин

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Анастасия Елагина, Надежда Булла

Распространение

Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
e-mail vozvrat@igromania.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 730 4014
e-mail editorsite@igromania.ru

16+

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Вива-Стар»
107023, г. Москва, ул. Электрозаводская, д. 20, стр. 3
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2018 © Igromania, 1997-2018

Тираж 15 000 Circulation 15 000

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

СОДЕРЖАНИЕ №12 (255) 2018

62

«ASSASSIN'S CREED ОДИССЕЯ» В ЭТОЙ ГРЕЦИИ ЕСТЬ ВСЁ!

14 FALLOUT 76
ВЫХОДИТ ИЗ БУНКЕРА

04–13 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

04 Наша Игромания
08 Конец бумаги. Вспоминаем уходящую эпоху

14–33 В РАЗРАБОТКЕ

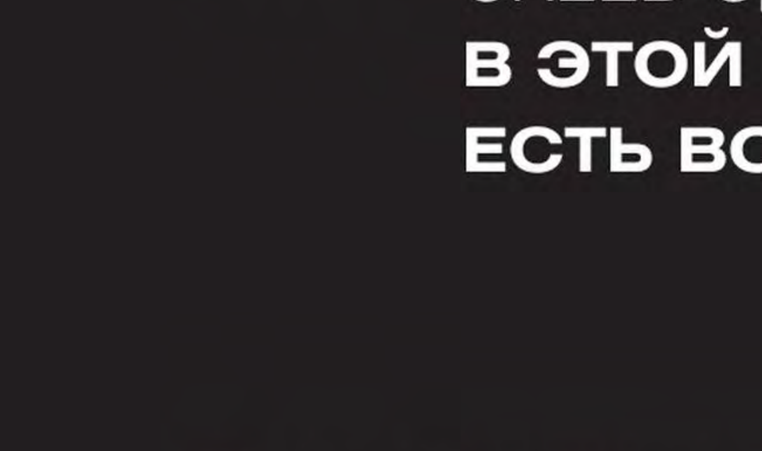
14 Fallout 76
18 Разговор с продюсером Metro Exodus
20 Resident Evil 2
22 Battlefield V
26 Dark Pictures: Man of Medan
30 Stygian: Reign of the Old Ones

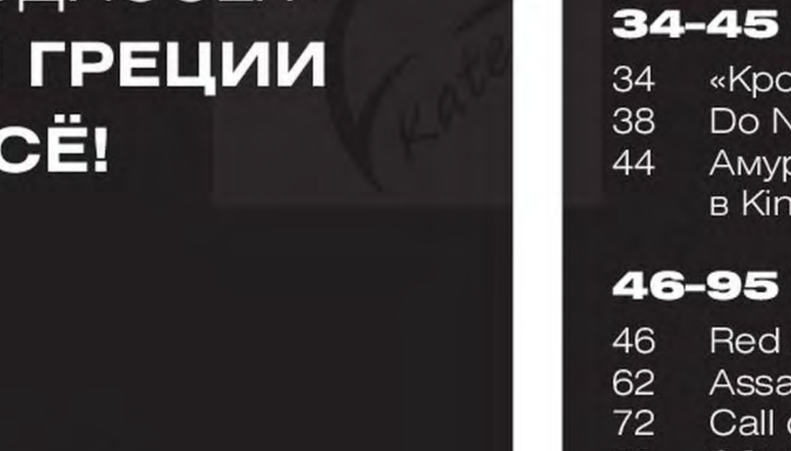
34–45 ОБЗОР

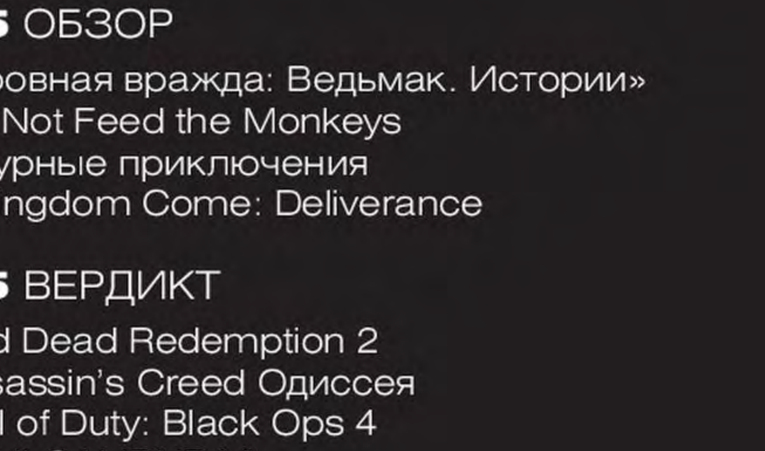
34 «Кровная вражда: Ведьмак. Истории»
38 Do Not Feed the Monkeys
44 Амурные приключения в Kingdom Come: Deliverance

46–95 ВЕРДИКТ

46 Red Dead Redemption 2
62 Assassin's Creed Одиссея
72 Call of Duty: Black Ops 4
78 SOULCALIBUR VI
82 Call of Cthulhu
86 Deep Sky Derelicts
90 Immortal: Unchained
94 Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age







08 КОНЕЦ БУМАГИ **ВСПОМИНАЕМ УХОДЯЩУЮ ЭПОХУ**

18 METRO EXODUS **НЕ БОИТСЯ КОНКУРЕНТОВ**

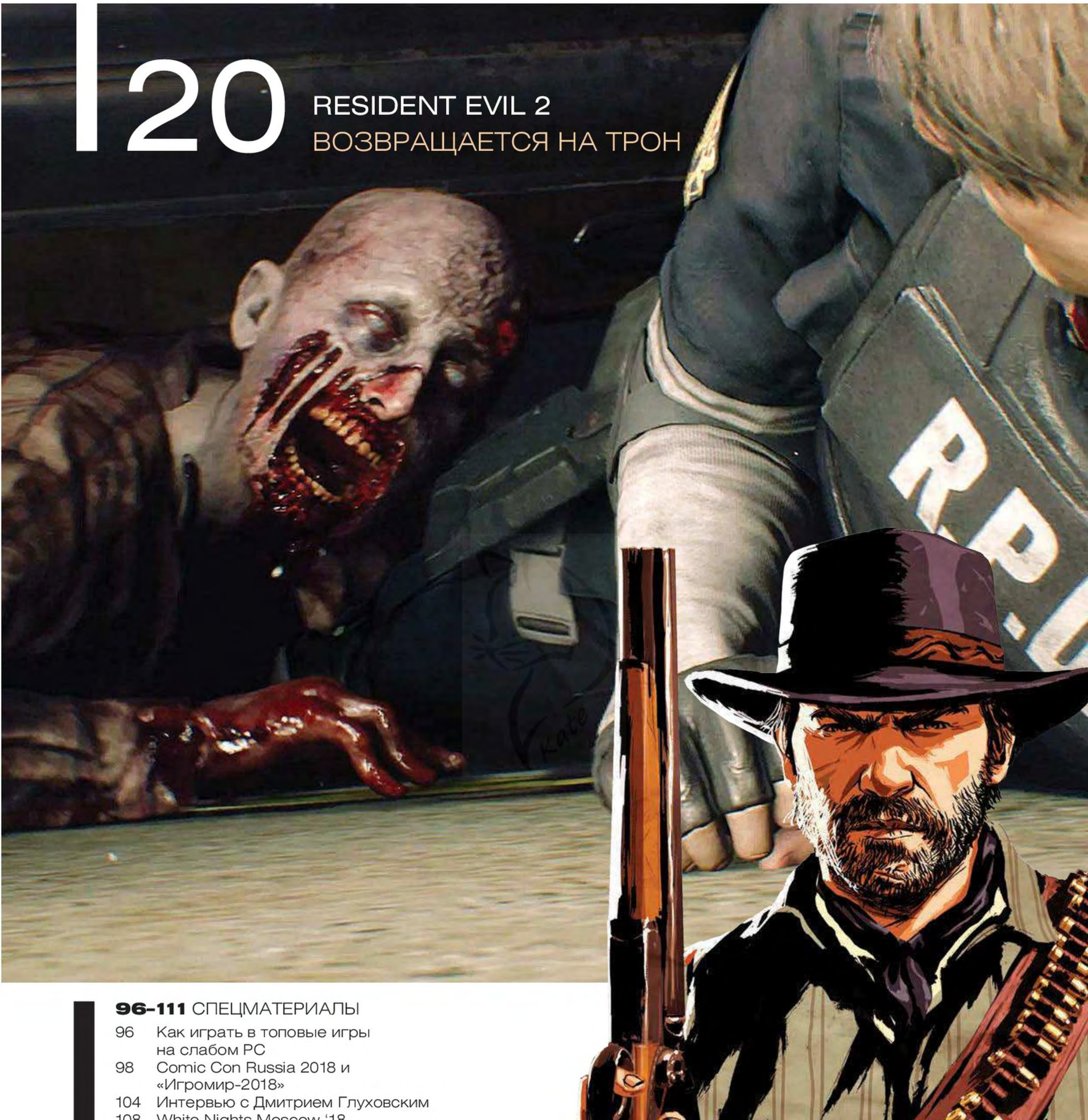
82 CALL OF CTHULHU **МОНСТРУОЗНАЯ, МОКРАЯ, МРАЧНАЯ**

ПОСТЕРЫ

Assassin's Creed Одиссея
Metro Exodus

РЕКЛАМА

Обложка
ООО «Игромедиа» 2
ООО «Игромедиа» 3
MSI 4



20 RESIDENT EVIL 2
ВОЗВРАЩАЕТСЯ НА ТРОН

96–111 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

96 Как играть в топовые игры на слабом PC
98 Comic Con Russia 2018 и «Игромир-2018»
104 Интервью с Дмитрием Глуховским
108 White Nights Moscow ‘18

112 ПОСЛЕДНЯЯ СТРАНИЦА

112 The End?..

46
RED DEAD REDEMPTION 2
30 FPS СОВЕРШЕНСТВА

НАША ИГРОМАНИЯ

Это посвящённый «Игромании» фрагмент из второго издания книги «Наша игра» (на момент выхода журнала готовится к печати) Павла Токарева и Михаила Пименова. Приятного чтения!

«Игромания» до сих пор остаётся крупнейшим журналом в истории игровых изданий в России и СНГ. За это время ей удалось пережить оба экономических кризиса, периоды роста и падений, разные поколения консолей и разные поколения читателей. Через редакцию прошло огромное количество людей, часть которых осталась в журналистике или перешла в сферу геймдева.

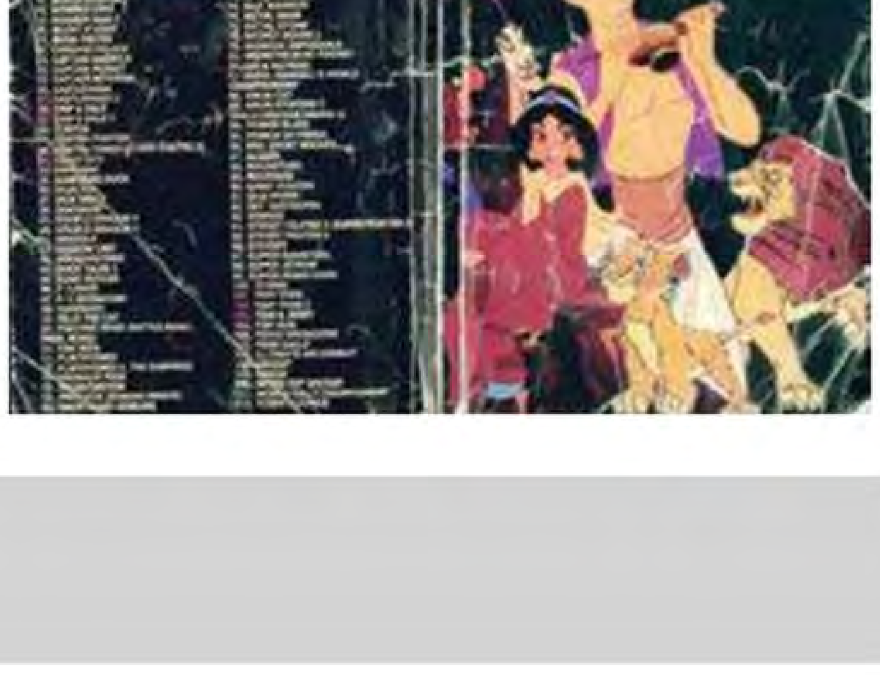
РОЖДЕНИЕ ЖУРНАЛА

Основателями журнала «Игромания» стали Евгений Исупов и Александр Парчук. Прежде оба занимались изданием книг и брошюр по играм, популярным в середине 90-х годов. Осенью 1995 года Парчук купил ризограф, с помощью которого Евгений и Александр пытались тиражировать всевозможную печатную продукцию. Но затея не выходила на окупаемость, пока Парчуку не попалась листовка с кодами для Mortal Kombat. Выяснилось, что при печати таких листовок можно получать неплохую прибыль, и дело пошло на лад. Определившись с направлением, Исупов и Парчук начали сотрудничать с владельцами торговых точек, где продавались картриджи. Они консультировались с продавцами, а потом собирали материалы по актуальным играм в интернете и переводили их на русский язык.

В феврале 1997 года у них появилась идея сделать игровой журнал. Вместе с Дмитрием Коломийцем они уже занимались созданием книг по играм, вроде «112 игр для Dendy» и «122 игры для Sega» в 1995–1996 гг., поэтому к началу выпуска журнала имели кое-какой опыт издания. Собственно, первый номер «Игромании» и был книгой в формате журнала.

Он вышел в сентябре 1997 года и был напечатан тиражом в 16 тысяч копий. Тогда главным редактором журнала стал Исупов, а Парчук занялся рекламой и распространением. Первый номер журнала был выпущен издательством «Астрея». К тому моменту на рынке уже были журналы Game.EXE, «Страна игр» и «Навигатор игрового мира», но все ещё не имелось ни одного журнала, где печатались бы руководства и материалы о прохождении игр и тонкостях геймплея: сразу стало понятно, что концепция «Игромании» должна отличаться.

Была идея сделать журнал мультиплатформенным, где была бы информация об играх на PC и играх



«Хочется сделать потрясный журнал, чтобы каждая статья была правильной, толковой, хорошо написанной. Какие следствия? Первое: работаешь над собой. По десять раз переделываешь один абзац текста, рвешь и мечешь, пытаясь вырасти, пытаясь выдать максимально качественный материал. Так «выковывали» себя многие. И я в том числе. Это многолетняя борьба»

*– **Денис Давыдов**, журнал «Игромания» №200, 05.2014 г.*

СОБСТВЕННО, ПЕРВЫЙ НОМЕР «ИГРОМАНИИ» И БЫЛ КНИГОЙ В ФОРМАТЕ ЖУРНАЛА

для актуальных консолей того времени, но такой подход не встретил понимания у аудитории: в письмах в редакцию консольные игроки жаловались на нехватку материалов, а PC-игроки возмущались наличием контента о консолях как такового.

Чередование номеров, когда один выходил полностью об играх на PC, а следующий был полностью посвящен консольным, тоже ничего не дало – наблюдалось довольно ощутимое количество возвратов журнала. Тогда было решено сосредоточиться на PC-играх. Кроме того, изначально в журнале почти не было рекламы: заходя на новый рынок, редакция все еще работала по принципу продаж книг. Первым, что прорекламировала «Игромания», стала игра Carmageddon, издаваемая «Букой».

После выхода первого номера, уже благодаря сарафанному радио и распространению журнала, стали приходить авторы. Действующие сотрудники редакции тоже приводили знакомых, хотевших писать в журнал.

Фактически положивший начало «Навигатору» Денис Давыдов стал одним из первых главных редакторов «Игромании» и за несколько лет вывел журнал на первое место по стране. К тому моменту Давыдов занимался одновременно МФ, ЛКИ и «Игроманией», поэтому требовался тот, кто сможет разгрузить его хотя бы от части обязанностей. Новым главредом стал Олег Полянский, которого сам же Давыдов и привёл в журнал, будучи знаком с ним еще по «Навигатору». То же самое случилось год спустя – Давыдов и Полянский привели на место главного редактора Александра Кузьменко, известного по рецензиям на AG.ru. Именно при Кузьменко тиражи журнала стали бить все рекорды и продаваться количеством свыше двухсот тысяч экземпляров.

Изначальный логотип для журнала нарисовал Андрей Михайлов. У «Игромании» было три логотипа за всю историю: второй вариант рисовал Виктор Попов, а третий, который можно видеть на обложках до сих пор, создан Андреем Казанджи.

ГОРИЗОНТАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ

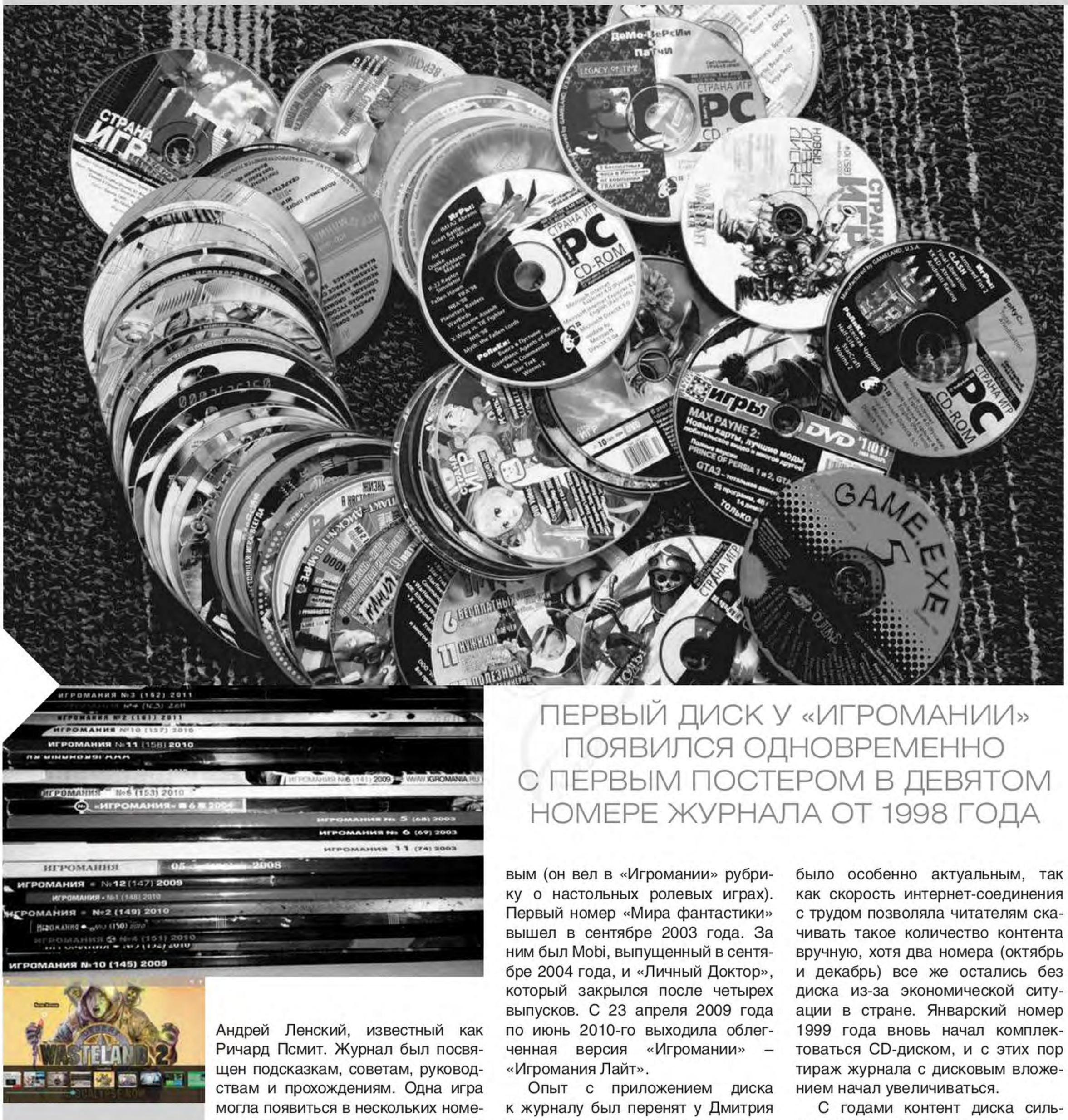
Сложностей в истории издания тоже хватало. Например, осенью 1998 года случился кризис, и журнал пришлось выпускать наполовину глянцевым, наполовину черно-белым, сменив при этом типографию, которая раньше была в Эстонии и договор с которой был в долларовом эквиваленте. Количество страниц тоже пришлось сократить, и тогда же банк «СБС-Агро», в котором находились деньги юрлица, рухнул.

В 1998 году, 1 июля, появляется сайт igromania.ru – менее чем год спустя после выхода первого номера журнала. С 2003 года на сайте стали проходить обсуждения каждого нового номера. Благодаря обратной связи через форум облик журнала формировался таким, каким его хотели видеть сами читатели, – пожелания учитывались и брались на вооружение. Постепенно сайт наполнялся все большим количеством контента – появлялись патчи, трейнеры, ролики и демоверсии проектов, о которых писали в журнале. Начиная с 2006 года на сайте стали выкладываться авторские материалы (помимо тех, что изначально перепечатывались с журналов). С 2009 года сайт перевели на новый движок и изменили структуру: тогда и начался мощный прирост аудитории. С 2012 года сайт можно считать самостоятельным интернет-медиа, которым он остаётся до сих пор. Посещаемость сайта в месяц достигает сейчас двух миллионов человек.

В конце 2002 года начал выходить журнал «Лучшие компьютерные игры». Его можно было назвать «переосмыслением» формата серии книг, выходившей с 1998 года. Главным редактором журнала стал

«Интересная история была, когда мы сидели на Тихорецком бульваре, в офисном центре: тогда еще при нас там строился ТЦ «Москва» и при нас же производился рейдерский захват – прибирали к рукам это офисное здание. Это было в 2005 году. Там обрубили электричество, а номер нужно было как-то сдавать, и администрация здания подключила бензиновые генераторы, и как-то мы с этими перебоями электричества все равно сдавали номер вовремя»

*– **Евгений Исупов***



ПЕРВЫЙ ДИСК У «ИГРОМАНИИ» ПОЯВИЛСЯ ОДНОВРЕМЕННО С ПЕРВЫМ ПОСТЕРОМ В ДЕВЯТОМ НОМЕРЕ ЖУРНАЛА ОТ 1998 ГОДА

«Когда мы тоже вышли с диском, у нас сильно выросли заказы от ретейлеров. Когда у «Страны игр» тиражи резко скакнули, наши распространители сказали, что с диском журналы стали брать куда лучше – тиражи выросли где-то в 2–3 раза. Комплектации впоследствии периодически менялись – была версия журнала и с двумя CD, и с одним DVD, и с двумя DVD»

– Евгений Исупов

Андрей Ленский, известный как Ричард Псмит. Журнал был посвящен подсказкам, советам, руководствам и прохождениям. Одна игра могла появиться в нескольких номерах и занимать десятки страниц, где подвергалась детальному разбору и анализу. В аналитической рубрике разбирались игровые механики с точки зрения геймдизайна. Спустя девять лет существования журнал был закрыт, а январский номер в 2012 году стал последним.

Помимо ЛКИ, у ИД «ТехноМир» выходило еще несколько сторонних журналов. Вторым ответвлением «Игромании» стал журнал «Мир фантастики», придуманный директором издательства Денисом Давыдовым и Николаем Пегасовым (он вел в «Игромании» рубрику о настольных ролевых играх). Первый номер «Мира фантастики» вышел в сентябре 2003 года. За ним был Mobi, выпущенный в сентябре 2004 года, и «Личный Доктор», который закрылся после четырех выпусков. С 23 апреля 2009 года по июнь 2010-го выходила облегченная версия «Игромании» – «Игромания Лайт».

Опыт с приложением диска к журналу был перенят у Дмитрия Агарунова, который решил выпускать «Страну игр» с диском перед кризисом в 1998 году. Первый диск у «Игромании» появился одновременно с первым постером в девятом номере журнала от 1998 года.

СОВРЕМЕННЫЕ ФОРМАТЫ

С июля 1998 года к некоторым журналам стали прикладывать диск с различным контентом вроде демоверсий, модификаций для игр, полезных программ и т. д. Несколько следующих лет это было особенно актуальным, так как скорость интернет-соединения с трудом позволяла читателям скачивать такое количество контента вручную, хотя два номера (октябрь и декабрь) все же остались без диска из-за экономической ситуации в стране. Январский номер 1999 года вновь начал комплектоваться CD-диском, и с этих пор тираж журнала с дисковым вложением начал увеличиваться.

С годами контент диска сильно менялся, постепенно становясь самодостаточной медиаплощадкой, а не просто приложением к журналу. С августа 2009 года по январь 2012-го журнал выпускался с двумя дисками, один из которых полностью отдали под «Видеоманию», а второй под «DVD-манию»: здесь был софт, демоверсии, моды, патчи, база кодов CheMax, сохранения, трейнеры и прочий подобный контент.

С приходом раздела «Видеомания» популярность журнала резко выросла. «Видеомания» появилась в 2004 году благодаря Антону Лог-

БЛАГОДАРЯ ОБРАТНОЙ СВЯЗИ ЧЕРЕЗ ФОРУМ ПОЖЕЛАНИЯ ЧИТАТЕЛЕЙ БРАЛИСЬ НА ВООРУЖЕНИЕ

винову, решившему сделать первый «бэкстейдж». Когда редакция отмечала день рождения, Логвинов прошел с камерой по офису и снял видео, которое всем понравилось. Это направление было решено развивать, так как аудитории пришелся по вкусу подобный формат. Со временем любительская съемка переросла в полноценный видеоблок, для которого пришлось арендовать целую студию в Подмосковье.

Начавшись с пары роликов в месяц, «Видеомания» постепенно разрослась до отдельного диска, на который записывались видеоновости, интервью с разработчиками, репортажи из крупных издательств и спецматериалы о сериях видеоигр. На тот момент контентом такого уровня не обладал ни один журнал, существующий на рынке. На канале A-One с 2005 по 2007 годы каждую неделю выходила собственная программа от «Игромании». Сейчас Логвинов – популярный видеоблогер.

В 2007 году социальные сети только начинали свое шествие и не рассматривались крупными медиаиздателями всерьез. В этом же году в конце сентября в VK появляется группа «Игромании», созданная Власом Томашевским и поддерживаемая фанатами журнала. Стало ясно, что у сообществ в социальных сетях есть потенциал развития. Редакция журнала связалась с авторами и стала официально заниматься развитием сообщества, оставаясь накоротке с читателями через ВКонтакте.

Приоритетным направлением группы были актуальные новости, которые публиковались крупными западными изданиями. Благодаря постоянной активности в сообществе, а также проведению конкурсов и розыгрышей, число состоящих в сообществе на сегодняшний день составляет свыше полумиллиона человек.

Помимо ВКонтакте, с 2011 года «Игромания» запустила свой YouTube-канал. Именно в то время руководство журнала решило, что «Игромания» должна стать новостным порталом: решено было охватывать все актуальные площадки. На YouTube-канал заливались ролики с дисков «Игромании», но позже журнал запустил производство нового видеоконтента.

Ежемесячный прирост канала на данный момент составляет порядка 16 000 человек. Каждый понедельник здесь выходят «Игровые новости», а каждую пятницу – «Во что поиграть на этой неделе»; регулярно появляются обзоры и превью самых важных релизов сезона, репортажи о главных мероприятиях в игровой индустрии и прочее. Ролики озвучиваются известными актерами, среди которых Борис Репетур, Сергей Чихачев, Олекса Мельник и Александр Смоленов.

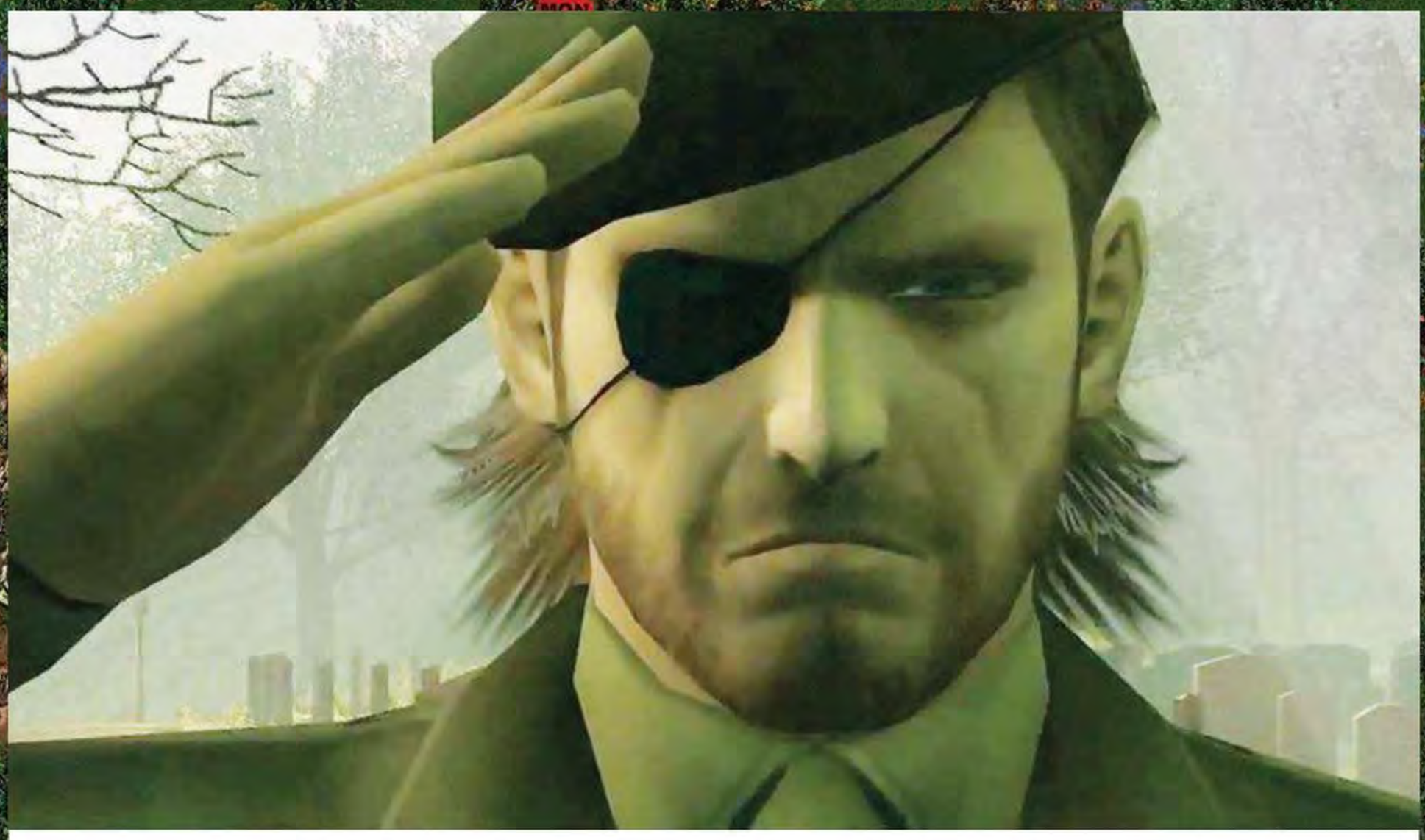
■■■

В то время как на Западе в 2008 году начал ощущаться кризис печатных СМИ, тиражи «Игромании» били все возможные рекорды. В июле того же года тираж журнала достиг пика в 240 498 изданных экземпляров.

В 2013 году выходит приложение для мобильных платформ: в электронную версию для iPad интегрируется технология интерактивной верстки; приложение сразу же попадает в топ чарта российского App Store и занимает первое место в категории «Журналы», получив собственный баннер. В этом же году запускается twitch-канал, который со временем обзавёлся собственной студией. Сейчас на канале свыше 100 000 фоловеров. ■

«Рынок печатных СМИ довольно сложный – у нас, например, все еще часть тиража идет с диском, а люди уже отвыкли от такого рода носителей, как и от печатной прессы в том числе. Множество ларьков с прессой и других точек продаж закрывается, поэтому сколько еще просуществует журнал в том виде, в котором он выходит сейчас, предугадать нельзя»

– Евгений Исупов



КОНЕЦ БУМАГИ

ВСПОМИНАЕМ УХОДЯЩУЮ ЭПОХУ

По случаю закрытия журнала мы попросили важных для его истории людей поделиться своими мыслями, чувствами и воспоминаниями.

ЕВГЕНИЙ ИСУПОВ

Закрытие журнала вызывает противоречивые чувства. С одной стороны, пришло облегчение от того, что больше не придется наблюдать это медленное, кажущееся бесконечным падение тиража, а с другой – чувствуешь грусть от того, что приходится перелистнуть эту страницу в жизни, страницу длиной более двадцати одного года.

За это время было много разного: хорошего и плохого, радостного и грустного.

Когда довёрстывали первый номер журнала, переругались с Дмитрием Коломийцем из-за того, как написать слово «интернет». Кто мог подумать, что сеть разовьется настолько, что почти вытеснит принт. Точно так же не мог себе представить, какие тиражи ждут журнал и как долго с этих высот придется падать, во время падения параллельно развивая другие, небумажные, направления.

Помню, как сентябрьский номер 1998 года снабдили не только диском, но и постером, и вдруг дефолт 1998 года со всеми вытекающими последствиями.

Помню, как первое время всей редакцией комплектовали тираж журнала дисками и как все участвовали в погрузке-разгрузке журналов. Благо тиражи тогда были ещё не самые большие.

Многие главреды и выпускающие редакторы неоднократно сталкивались со «стандартной» на то время ошибкой Excel: в плане номера он не суммировал текстовые ячейки. То есть в ячейке стоит количество страниц, а то, что она текстовая, не видно. И я с таким сталкивался. Самое неприятное, что обнаруживаешь это в последний момент, когда весь номер собран. Приходилось что-то срочно выбрасывать, укорачивать либо поставить что-то из незапланированного. Именно так в №9 за 1999 год на седьмой странице появился торт с двумя свечами и надписью: «Нам два года! И всё ещё впереди...» – его буквально на лету, под утро, нарисовал Данила Кузьмичев, чтобы заполнить пустую страницу. И впереди действительно было много разного. Теперь мы знаем, что впереди у бумажного журнала было еще целых девятнадцать лет, но не знаем, сколько их впереди у Игромании. Надеюсь, очень много.

Желаю нашим дорогим читателям в первую очередь здоровья, потому как его не купишь, удачи и успеха в начинаниях, терпения и сил в преодолении сложных ситуаций, которые в жизни тоже бывают, оптимизма, улыбок и отличного настроения!

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

Пять лет увлекательной и насыщенной профессиональной жизни. Довольно большой «кусок» молодости. Что вам сказать, дорогие читатели последнего (эх!..) номера?

Увлечение играми – это здорово, как и любое настоящее увлечение. Но рано или поздно, немного быстрее или немного медленнее приходит другая, так называемая «взрослая», жизнь. Это не значит, что в ней не будет места играм, – возможно, будет. Но это значит, что появятся другие жизненные задачи,

которые, хочешь того или нет, предстоит решать.

Так вот, друзья, в этом последнем бумажном номере почему-то хочется пожелать всем – «с высоты» и в какой-то мере «под грузом» уже прожитых со времен работы в «Мании» лет – вот что. Чутко и внимательно слушайте внутренние и внешние «сигналы», которые посылает жизнь. По возможности (а она, как правило, есть!) выбирайте то, что больше соответствует вашим предпочтениям. Не игнорируйте этот внутренний «компас». Его поначалу слабый сигнал со временем станет сильным. Лучше расслышать вовремя. Это окупится сторицей!

Берегите себя и то, что вам по-настоящему дорого!

Желаю вам огромной жизненной удачи!

ДМИТРИЙ БУРКОВСКИЙ,
ЗАМ. ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА
В 1999-2000 ГОДАХ

Евгений Исупов как-то в интервью сказал, что, если бы не кризис 1998 года, вряд ли «Игромания» поднялась и вообще выжила бы, поскольку на рынке уже была жесточайшая конкуренция среди игровых изданий. Это очень интересная мысль, которую хочется развить, – наверное, как притчу о роли случайности в нашей жизни (либо о том, что «случайности не случайны», – как кому больше нравится).

Середина 1998-го – один из первых моментов резкого роста игровой прессы в РФ. «Страна игр» и «Навигатор игрового мира» увеличили объем до 200 с лишним страниц, даже Game.EXE стали вкладывать CD-диски и постеры. Появились новые издания: Game Attack вышел летом, а в августе все ждали первого номера мегажурнала «Игрополис» от абсолютно звездной на тот момент команды – Эвы Рухиной (ProИгры) и Дениса Давыдова («Навигатор»), при поддержке Electrotech (крупнейший дистрибьютор игр в РФ на тот момент).

Надо понимать, что «Игромания» среди всех этих изданий была, наверное, наименее гламурным. У нас не было звездного состава, почти не было рекламы и отсутствовал издательский дом и внешние деньги за спиной. Но мы старались изо всех сил, запустив в 1998-м сайт, добавив к журналу диск, а номер за сентябрь имел дорогую в печати обложку и постер. По иронии судьбы производство его было полностью оплачено за пару дней до кризиса – и, когда другие издания из экономии выходили на газетной бумаге или не выходили вооб-

ще, «Игромания» №9/1998 выглядела просто безобразно дорого на газетных развалах, тираж ушел моментально.

Да, в итоге мы прочувствовали эффект кризиса на себе сполна: дальше было наполовину черно-белое издание без дисков и постера и обложка такого качества, что краски на ней таяли от прикосновения. Но я абсолютно уверен, что именно тогда, в грустном посткризисном сентябре, многие будущие читатели впервые взяли в руки «Игроманию» и что именно отсюда началось движение журнала к первому месту среди отечественной игровой прессы.

ДЕНИС ДАВЫДОВ

Вместе с печатной «Игроманией», которая больше пятнадцати лет была ведущим печатным журналом про видеоигры в нашей стране, уходит эпоха. Мне радостно сознавать, что в 2000–2004 годах я, как главный редактор «Игромании», создал лучший журнал в России, а в дальнейшем, переключившись на должность руководителя издательского дома, упрочил его позиции как безоговорочно лидирующего издания.

Сейчас же для журнала настала пора кануть в Лету.

«Игромания» сместилась в интернет, превратившись в конгломерат онлайновых площадок. Закрывается та пустая оболочка, что от нее осталась. Мы повлияли на многие поколения, в том числе молодежь, взрослевшую на «Игромании». Кроме того, «Игромания» внесла огромный вклад в развитие видеоигровой журналистики в нашей стране. Журнал растворяется в людях, что его читали, в людях, что его создавали и перешли в новое качество, в онлайновых площадках, что выросли на его основе.

Я могу часами рассказывать про то, как создавался журнал. Но зачем? Уверен, что почти у каждого читающего эти строки есть что-то свое, что можно вспомнить в связи с «Игроманией». Зацепившая статья. Открытие увлекательной игры. Что-то, что понравилось или, наоборот, возмутило до глубины души. Нечто случившееся благодаря прочитанному в журнале. То, как журнал в чем-то повлиял на ваши представления об играх или о мире. Сейчас как раз лучший момент, чтобы прокрутить это в памяти. И, возможно, сказать спасибо и пожелать удачи всем тем, кто работал над журналом все эти долгие годы. И спасибо вам, что были читателем «Игромании»!

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Всем привет. Бумажная «Игромания» – это целая эпоха. И ни в сто, ни в тысячу, ни в десять тысяч слов невозможно уместить рассказ о том, что значил журнал для людей, которые его читали, и для нас, авторов и редакторов, которые его делали. Точнее, можно, но это будут пустые возвышенные фразы, как тост на поминках. А я не люблю тосты, я люблю истории. И для меня каждый номер «Игромании» – это целый ворох историй. Классных, веселых, глупых, нелепых, грустных и просто забавных.

Как в таблице с планом номера слетела индексация и несколько часов подряд никто не мог понять, почему количество страниц не сходится. Пересчитывали все на бумажке, матерились, потому что на бумажке все сходилось, а в таблице нет. И как потом орали в голос, когда поняли, что кто-то просто случайно сдвинул рамку суммирования и четыре страницы уехали за край.

Как, кажется, Игорь Варнавский в последний момент предложил прогнать текст Кирилла Алехина по игре «Сталин против марсиан» через гугл-переводчик туда-обратно, и получилась самая нелепая и самая смешная рецензия за всю историю журнала – идеально в духе игры. И как многие читатели нашей задумки не поняли и завалили редакцию письмами о том, как мы вообще могли пропустить в журнал такой кривой неотредактированный текст.

Как на одном из «Игромиров» Олега Ставицкого остановил милиционер, который оказался фанатом Олега и попросил его расписаться прямо у него в паспорте. И Олег расписался.

Как всего один раз за всю историю журнала номер был сдан без ночного кранча. И то лишь потому, что все думали, будто журнал должен улететь в типографию в стандартный день недели, а по плану на этом номере был сдвиг на день позже.

Как Саша Кузьменко несколько месяцев подряд выращивал жизнь

в кружке с кока-колой и она там почти зародилась, а потом я где-то просеял свою кружку и совершенно на автомате смыл всю жизнь в канализацию. Екнуло, только когда нажал на слив.

Как одна крупная компания грозила редакции судом и огромными штрафами за то, что мы, с их точки зрения, использовали для оформления журнала арт, который они выдавали нам вместе с другими артами строго под NDA и без права размещения в текущем номере. А мы на самом деле взяли его с GamesPress (это сайт для игровых журналистов, где выкладываются графические материалы по играм). Потом вообще оказалось, что этот арт свободно раздавали журналистам в пресс-паке на E3 полгода назад безо всяких ограничений, но офис, что выдвигал нам претензии, про это не знал.

Как у нас была офигеннейшая концепция обложки по «мортачу» для двенадцатого номера за 2010 год и мы ее долго рисовали, но, когда распечатали и посмотрели, что получилось, поняли, что это лютый трэшак и пускать такое в печать нельзя. И со скоростью звука, за два часа, перерисовали обложку – поставили просто логотип игры на черном фоне. А после этого многие нам писали, что это один из лучших каверов за всю историю журнала (*И я с этим согласен!* – Прим. главреда).

Вспоминать можно до бесконечности. Вся долгая история журнала состоит из таких вот маленьких историй, каждая из которых навсегда останется в памяти людей, когда-то работавших или ныне работающих в «Игромании». Ребятам – всяческих успехов в развитии небумажных площадок. Уверен, интересных ситуаций там будет не меньше. А вам, дорогие читатели, хочу пожелать ровно того же самого: классных, запоминающихся событий, которые вы с любовью будете вспоминать всю свою жизнь.

ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

ГЕВОРГ АКОПЯН

Я ещё был школьником, а «Игромания» уже была на пике популярности. Покупка каждого номера для меня становилась событием месяца: на несколько дней я, отлученный от интернета и пока не знающий разницы между Кеном Левином и Уорреном Спектором, переносился в другую реальность. В реальность, где существуют выставки E3 и gamescom, куда ходят избранные люди (редакторы «Игромании» к ним относились в первую очередь), чтобы играть в избранные игры от избранных людей на всех мыслимых платформах, чтобы потом об этом писать. И им за это ещё и платили! Для меня тогда это было единственным возможным определением работы мечты, и я загорелся желанием попасть в «Игроманию».

Но для начала принялся строчить по SMS вопросы в только что появившуюся рубрику Игоря Варнавского. Один из моих вопросов сразу же напечатали! Деталей не помню, но это было что-то про локализацию игр. В подарок мне прислали фигурку гидралиска, которую я до сих пор храню в упаковке. Это почему-то укрепило мою веру в то, что когда-нибудь и я смогу поработать над журналом. До сих пор помню то чувство – тупая уверенность, что все получится. И ведь получилось!

Годы, проведённые в «Игромании», считаю особенными. Это было время путешествий, знакомств и открытый; время непрерывного обучения, креатива и работы с невероятно увлечёнными своим делом людьми. Спасибо основателям «Игромании» и всем, кто приложил руку к эволюции журнала, – без вас не было бы десятков первоклассных профессионалов игровой индустрии, которые выросли в стенах редакции. Желаю «Игромании» достижения новых высот на следующем этапе своего развития.

ЯН КУЗОВЛЕВ

Свой первый выпуск «Игромании» с руководством по «Аллодам» я прочитал в 1998 году. Спустя много лет получилось так, что этот журнал ты сдаешь вместе с редакцией и уже давно мертв внутри.

Принт в каком-то смысле дисциплинирует и лишает тебя души – на несколько лет жизни ты попадаешь в круговорот четырехнедельного цикла сдачи, и это срок, что не сдвинуть и не отменить. Если пройти эту школу, то «Игромания», да и вообще игровая журналистика – прекрасный способ научиться работать, посмотреть мир, поговорить с классными разработчиками и как следует угореть. За это, да и за многие другие истории, которые со мной приключились во время работы в журнале, – огромное спасибо.

Если бы не журнал, черт его знает, чем я сейчас занимался бы. Если б не «Игромания», я не встретил бы тех людей, с которыми сейчас дружу и работаю. Что бы ни случилось с «Игроманией» – мой подход к работе и к жизни она поменяла, кажется, очень серьезно.

А вот эти буквы – шанс еще раз вспомнить и прочувствовать ту самую магию сдачи журнала. Я снова подбираю слова, снова пишу текст ночью накануне сдачи и, конечно же, хочу уложиться в заданное количество знаков для удобной верстки.

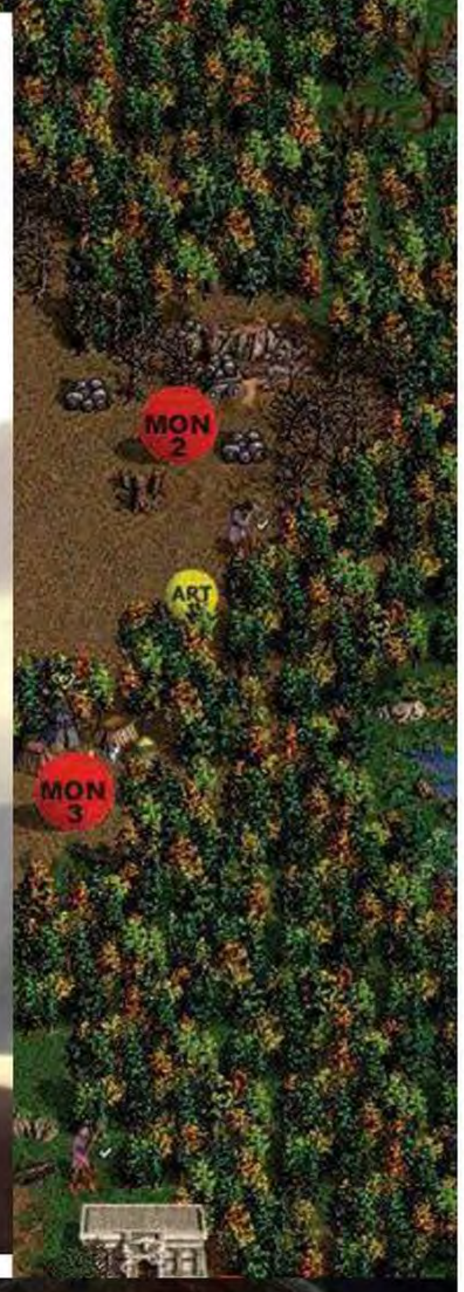
В последний раз.

По этому чувству я буду скучать.

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

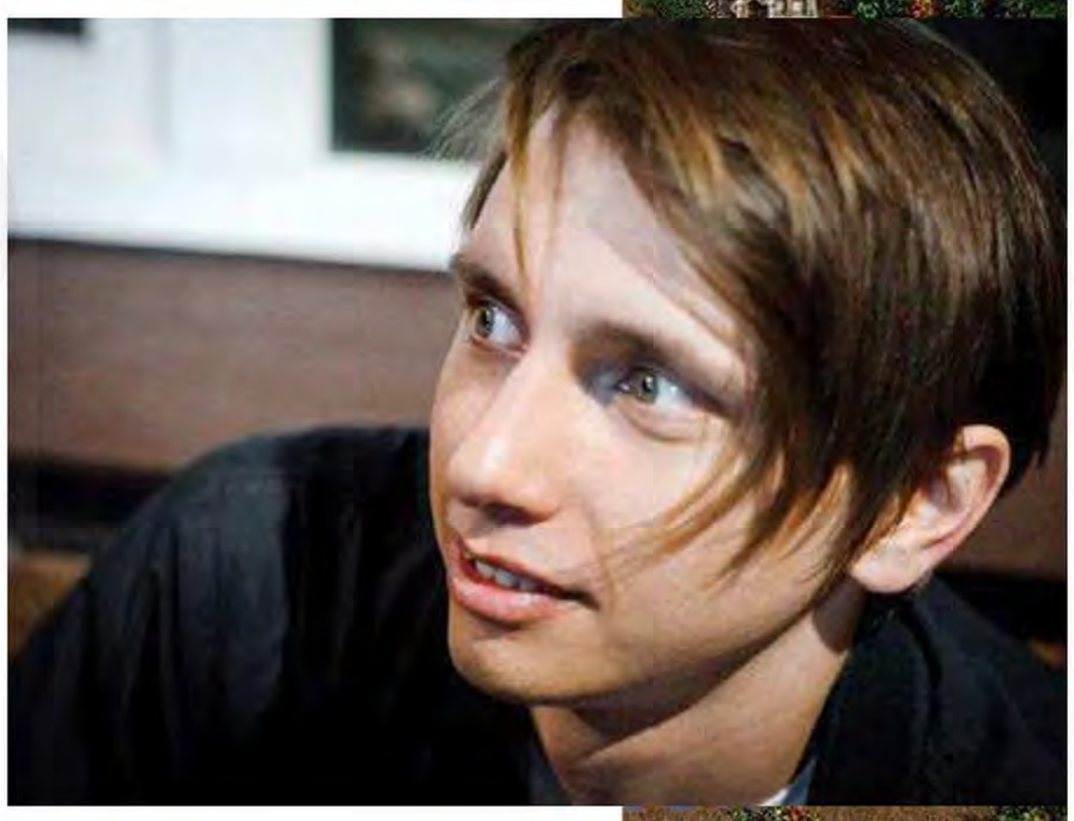
Мой первый номер «Игромании» попал ко мне в 1999 году. Где-то год-полтора мне иногда покупали журнал, а потом вдруг перестали по воспитательным соображениям – очевидно, думали, что он на меня плохо влияет. А в итоге я стал его последним главным редактором. Наверное, в этом есть какой-то важный жизненный урок. Но лично я вынес из работы над журналом другую мудрость.

Ради того, чтобы делать что-то крутое, особенно в нашей индустрии, всегда приходится чем-то жертвовать. Например, у главредской работы есть неприятная сторона: она постоянно пытается сделать тебя злее. Одни заваливают сроки, другие пытаются на тебя давить, чтобы урвать что-то для себя с очередного номера, третьи пишут неадекватные озлобленные комментарии в сети – а молока за вредность тут не дают! В итоге для восстановления внутреннего баланса пришлось отказаться



что нужно прикладывать фотографию журнала, подозрения подтвердились: количество участников тут же сократилось раз в десять, а разнообразие ответов заметно выросло. Получается, что где-то люди коллективно собирались, решали задания и присылали одинаковые ответы, – а там уже кому повезёт. Вот так цифровой век регулярно стучится в ворота редакции и вносит свои коррективы.

И все мы понимали, что когда-нибудь наступит день, и неактуальным станет сам формат журнала. Потому что любви к шелесту страниц и запаху типографской краски становится недостаточно. Сейчас, когда игры можно транслировать в прямом эфире, многим ли нужно читать про них спустя полтора месяца?



от кофеина. Огромная утрата для такого кофемана, как я!

Но жертвы на этом не заканчиваются. За время работы над журналом пришлось похоронить некоторые рубрики. Например, почту, куда просто перестали писать – даже постер в позапрошлый номер просили через группу в VK. Ну вот неинтересно стало людям писать на электронную почту в век социальных сетей!

Ещё занятнее было с рубрикой «Мозговой штурм»: когда я стал её вести и проверять ответы, мой преподавательский опыт недвусмысленно подсказал, что 80–90% работ – списанные. И, когда в условиях конкурса появилось правило,

РУСЛАН СОКОЛОВ, ПРОДЮСЕР TWITCH-НАПРАВЛЕНИЯ

Прогресс неизбежен – именно так можно охарактеризовать ситуацию с закрытием принта. Безусловно, очень жаль, что печатная версия моего любимого журнала «Игромания» больше не будет выпускаться. Ещё подростком мне нравилось получать заветный номер с парой дисков дополнительных материалов в комплекте. Даже сейчас, когда большую часть информации я получаю в основном через смартфон, мне приятно купить физическую версию журнала, чтобы ощутить плоды труда всех тех, кто над ним работал.

За последние годы издание сделало вполне логичный и практичный переход на интернет-сервисы: YouTube, Twitch, сайт и социальные сети. Так удобнее, намного проще воспринимать контент – через видеоряд, который в придачу можно обсудить со стримерами в прямом эфире. А ещё это взаимодействие помогает читателям стать частью команды Игромании, прочувствовать искренность людей, что многие годы стараются для них.

Каждый день Игромания радует новыми роликами и трансляциями, хотя раньше о таком никто не мог и мечтать. Мы будем двигаться только вперёд, получать новую информацию и делиться ею с вами, нашими зрителями и читателями. Увидимся на наших онлайновых трансляциях! ■

FALLOUT 76

СПАСИБО, ЧТО НЕ 69

РОДИОН ИЛЬИН

Выжженный ядерным апокалипсисом Бостон из **Fallout 4** в **Fallout 76** сменился хвойными лесами Западной Виргинии. Кто сказал, что растительность на всей Земле обязательно должна превратиться в пыль? Для Fallout 76 разработчики из **Bethesda Game Studios** нашли новое, идеально подходящее по духу и атмосфере серии местечко: поместье Гринбрайер, некогда бывшее прикрытием для подземного бункера времен холодной войны.

Именно роскошный курорт и его обширные окрестности станут одной из карт для мультиплеерных постапокалиптических сражений: новый выпуск выступает в нише столь модных ныне онлайновых боевиков. Мы будем ходить в рейды, драться в режимах PvE (в основном) и PvP, качаться, собирать лут и снова качаться.

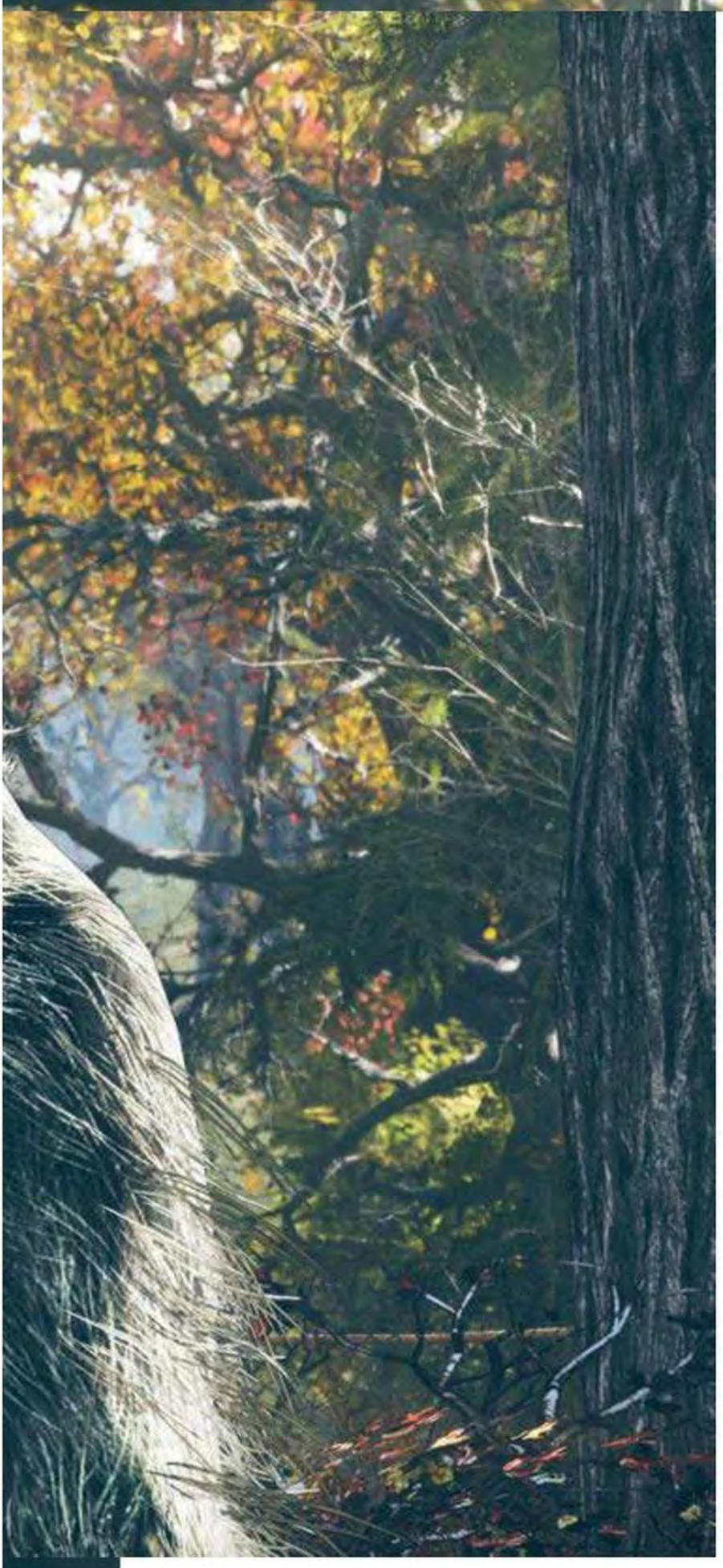
С ПРАЗДНИЧКОМ!

Всё начинается с того, что мы просыпаемся в том самом бункере под землями поместья, в своей комнате. Предварительно игра предлагает сгенерировать персонажа. Вариаций лиц, причёсок, оттенков кожи и прочего уйма, отзеркалить себя любимого не составит особого труда. Ну, или вылепить нечто абстрактное: тут всё отдаётся на откуп художнику.

Как только закончите, роботы вокруг и ретрофутуристические компьютеры начнут истово поздравлять персонажа с *тем*

ПО ЗАЯВЛЕНИЮ РАЗРАБОТЧИКОВ, на прохождение основного набора квестов потребуется около сорока часов

wb1778808



B FALLOUT 76 нужно последовательно открывать новые районы на карте. Чтобы это сделать, достаточно перешагнуть невидимую линию: никаких реальных ограждений или баррикад нет

ОРУЖИЕ И БОЕПРИПАСЫ нужно постоянно крафтить на верстаках. А ещё пить и есть не забывать, иначе ваше альтер эго сгинет от обезвоживания и голода

самым днём! Синие и голубые праздничные шарики по всему бункеру тоже намекают: долгожданный день, когда дверь Убежища-76 наконец распахнётся и можно будет ступить на грешную и местами радиоактивную землю, кишащую мутантами, наступил! Не медлим – выбегаем на поверхность.

И ровно с этого момента у игры начинаются проблемы.

ПРОБЛЕМЫ 1-76

Прежде всего, на карте дозволено находиться лишь двадцати четырём игрокам, хотя территория без особых проблем вместила бы и раза в три больше охотников за ценным лутом и чужими головами – и никто бы локтями не толкался.

А вот когда по местным ландшафтам рассекает чуть больше двух десятков человек, временами становится откровенно скучно: игроков на карте попросту недостаточно по меркам онлайновой игры, чтобы интенсивность происходящего не проседала. Порой мне удавалось пропилить минут пятнадцать через лес от какой-нибудь небольшой деревеньки до самого главного корпуса «Гринбрайер» и не встретить ни одной живой души – кроме мобов на отстрел, разумеется. В такие моменты начинаешь забывать, где ты вообще и что игра отнюдь не одиночная.

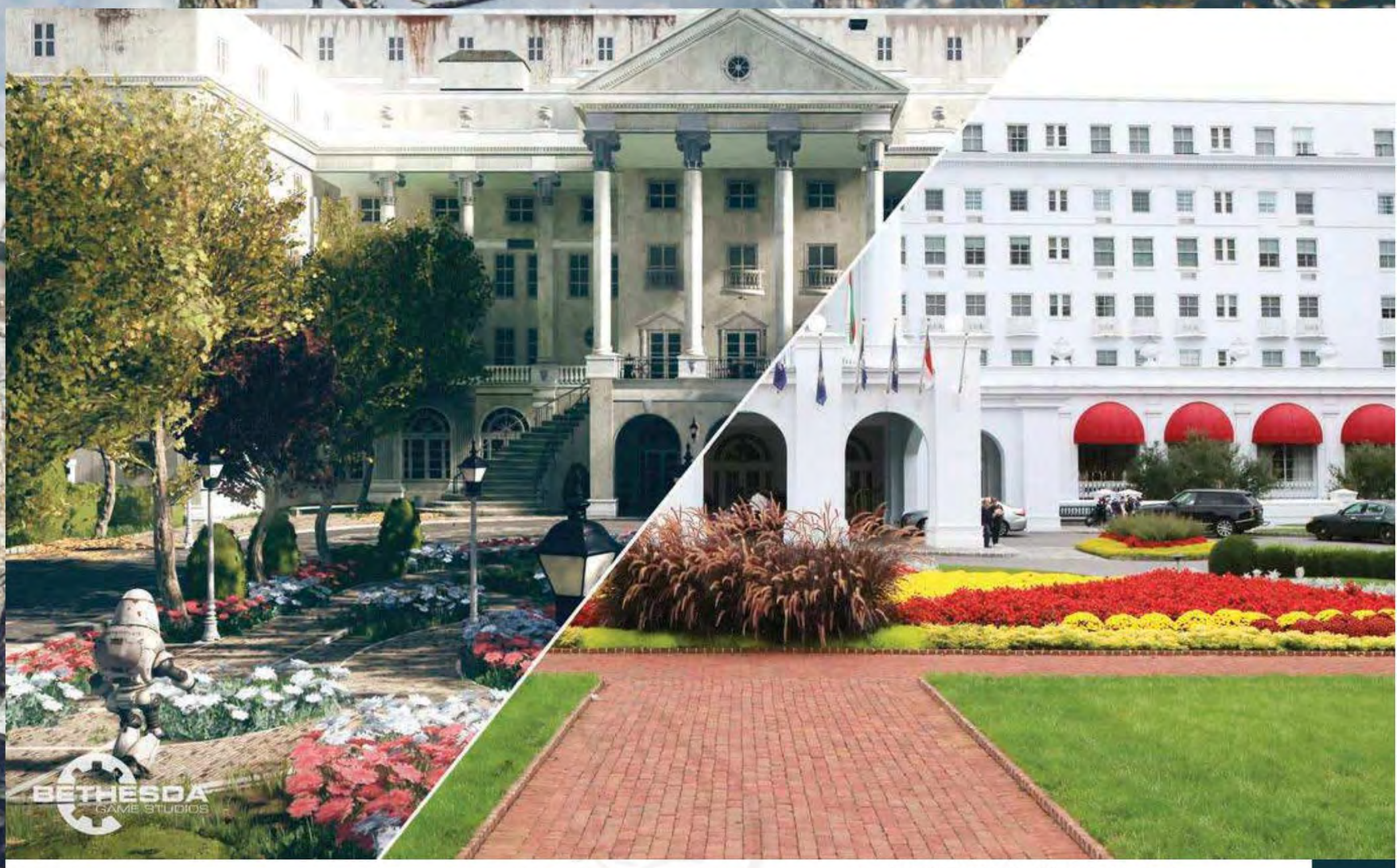
Ещё одной проблемой рискует стать матчмейкинг. Все приглашенные на геймплейные пресс-сессии журналисты начинали свой путь с нулевого уровня и были друг с другом на равных, однако в реальных пострелизных условиях, по словам создателей, система может забросить к вам в игру и высокоуровнего игрока. Нежелание прикончить слабого и очистить его карманы от свежего лута должно воспитываться с детства? Не знаю, пока это вызывает большие сомнения...

– Группа высокоуровневых игроков может уничтожить группу с низким уровнем?

Bethesda: *Если я стреляю в вас, а вы не открываете ответный огонь, то я нанесу вам очень мало урона, даже если я шестидесятого уровня. Если же вы решили расчехлить ружье, то всегда есть вариант отомстить через обычный PvP. Однако же, если совсем не хотите бороться, можете в значительной степени игнорировать живых противников.*

Люди становятся киллерами в игре только потому, что сами этого хотят. Когда такой человек есть на сервере – это может стать неплохим развлечением для остальных игроков. Иногда ты понимаешь, что человек просто хочет сделать что-то сумасшедшее. И делает это.

Другая проблема новой Fallout вытекает из предыдущей, но находится в плоскости эмоционального восприятия игры. Впервые для серии смерть здесь не значит ровным счётом ничего – вы разучитесь с ней считаться, как было прежде. Ну, допустим, прикончили вас – и что? Респаунимся в паре шагов от места кончины и несёмся обратно в бой, сверкая пятками. Даже собранное барахлишко не целиком исчезает из карманов: большинство нажитого непосильным



ЗДАНИЕ РЕАЛЬНОГО КУРОРТА «Гринбрайер» в игре смоделировано с педантичной точностью. За исключением зала с казино – его вы в виртуальной версии не найдёте

СИСТЕМА распределения перков

трудом игра любезно сохраняет. Бесконечно умирать и возрождаться мы умеем и в прочих **PUBG**, **Fortnite** или **Destiny**, но для игр Bethesda смерть героя всегда значила нечто большее. Да, эту условность невозможно обойти в онлайновом боевике, но часть некоего шарма всё же улетучилась.

И раз уж заговорили про смерть, стоит сказать о способах умерщвления. Очевидно, что по законам онлайновой игры стрелять приходится очень много – этого и ждут игроки. Вот только механики стрельбы никак не эволюционировали с четвертой части: различается в бою оружие довольно слабо, а отзывается на команды игрока вяло.

Что хорошо для размеренной одиночной ролевой игры, никак не подходит под драйв онлайновых перестрелок. Ты просто не получаешь удовольствия, собрав из известного вещества и палок себе очередную винтовку, – разница между новой и старой версиями пушки крайне незначительна.

Да и в целом ничего нового и сверхестественного в арсенале не замечено: стандартные топоры, винтовки, пистолеты. Может, конечно, дальше раскачается...

Не изменилось и строительство. Да, разработчики обещают позволить нам возводить собственные жилища, вот только заселить в них никого не выйдет. Логичный вопрос – «а зачем тогда оно надо?» – до сих пор остаётся без ответа. Ну, можно, конечно, устраивать вечеринки с друзьями, но это мотивация далеко не для всех и каждого. В короткой демке опробовать систему было невозможно: дали только чуть-чуть пожонглировать подвешенными в воздухе предметами. Такие манипуляции мы будем совершать при возведении укреплений, и, по первым ощущениям, здесь всё тоже без изменений. А значит, поставить один объект на другой будет всё так же проблематично: предметы постоянно спотыкались друг об друга и застревали.

ФОЛЬКЛОР ЗАПАДНОЙ ВИРГИНИИ

Впрочем, иногда игра генерирует и довольно зрелищные ситуации. Так, у входа на территорию поместья на группу отважных журналистов напало нечто летающее:

В ФИНАЛЕ ДЕМОВЕРСИИ случился конец света: бомба, слепящий свет и ядерный гриб на горизонте, навстречу которому, улюлюкая, с готовностью бросились все журналисты

огромная тварь из сказаний Западной Виргинии – человек-мотылёк. Абсолютно новый монстр для серии оказался чертовски живучим: завалить его в несколько ружей не удалось, пришлось искать подмогу. За дело взялись роботы-охранники центрального въезда в «Гринбрайер» – они и отвлекли крылатую тварь от наших тушек. Добить, впрочем, не вышло даже совместными усилиями: монстр просто сбежал за горизонт.

Ещё одним новичком здешних мест станет флэтвудский монстр: не то инопланетянин, не то криптид, тоже представитель столетнего фольклора. Впрочем, он на показанной карте не водился.

■■■

И всё же главная претензия к новой игре... Нет, даже не так: самое главное, что озадачило всех, кто приехал на геймплейную сессию: все-таки чем собираются цеплять и удерживать игроков разработчики (не одними же красотами Виргинии да парой монстров!) – и для кого всё это?

Для поклонников серии Fallout? Нет, дух той самой Fallout с переходом в онлайн улетучился. Не помогают и декорации.

Для любителей быстрого онлайнового мочилова? Тоже мимо: темп зачастую проседает, а стрелять неинтересно.

Возможно, это проект для тех, кто обожает «лутаться» с целью и без оной. Этот вариант ближе всего к истине: прибарахлиться всякими банками-склянками и прочим мусором можно всласть. Лута *ОЧЕНЬ* много в каждой подворотне (правда, всё стандартно и знакомо по серии). Но этого ли мы ждем от легендарной серии Fallout?

В итоге чувства остались смешанные. Остаётся надеяться, что за три часа игра просто не успела раскрыться, и во многих выводах я пока ошибаюсь. Наверняка узнаем уже скоро: выпуск Fallout 76 запланирован на 14 ноября 2018 года на платформах Windows, PS4 и Xbox One. ■

BETHESDA® GAME STUDIOS

SEX IS GOOD, BUT NOT AS GOOD AS FRESH SWEET CORN

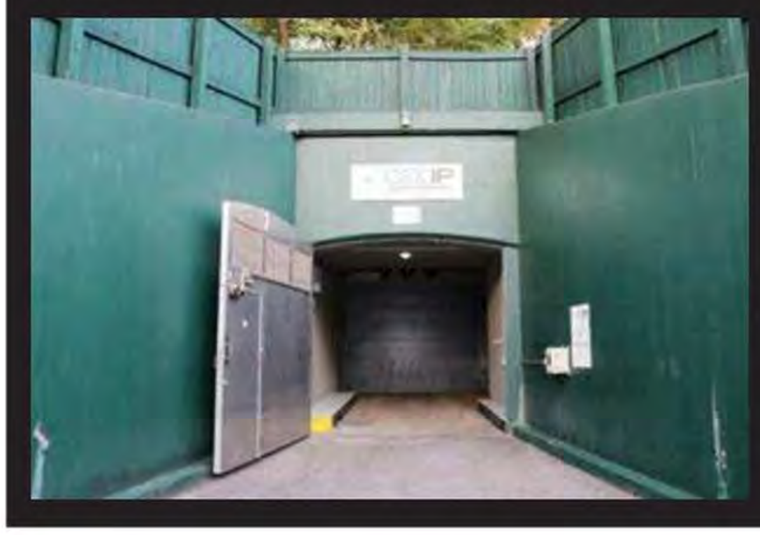
Городок Уайт-Сульфур-Спрингс не был бы никому известен, даже самим американцам, живущим в штате Западная Виргиния, если бы в эпоху «холодной войны» под фешенебельным санаторием «Гринбрайер» не затеяли глобальную стройку.

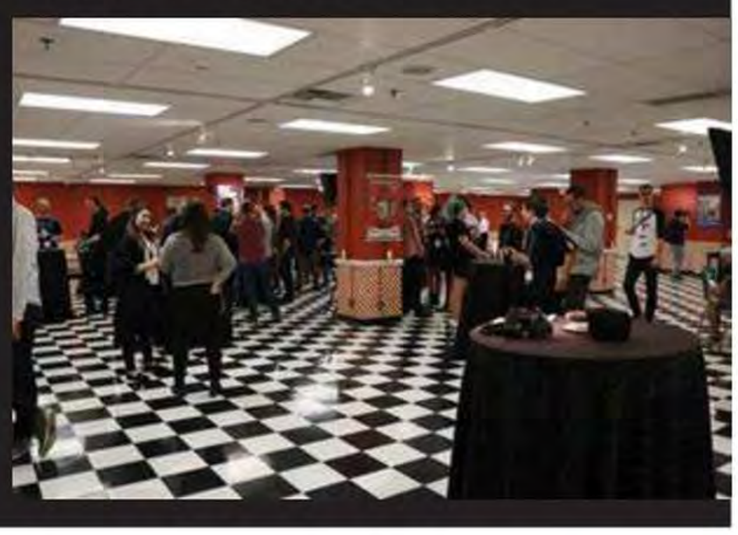
Первоначально курорт The Greenbrier Resort славился необычайной целебной водой и роскошными полями для гольфа. С середины XIX века это было любимое место американской политической элиты: тут останавливались отдохнуть и поправить здоровье двадцать шесть американских президентов.

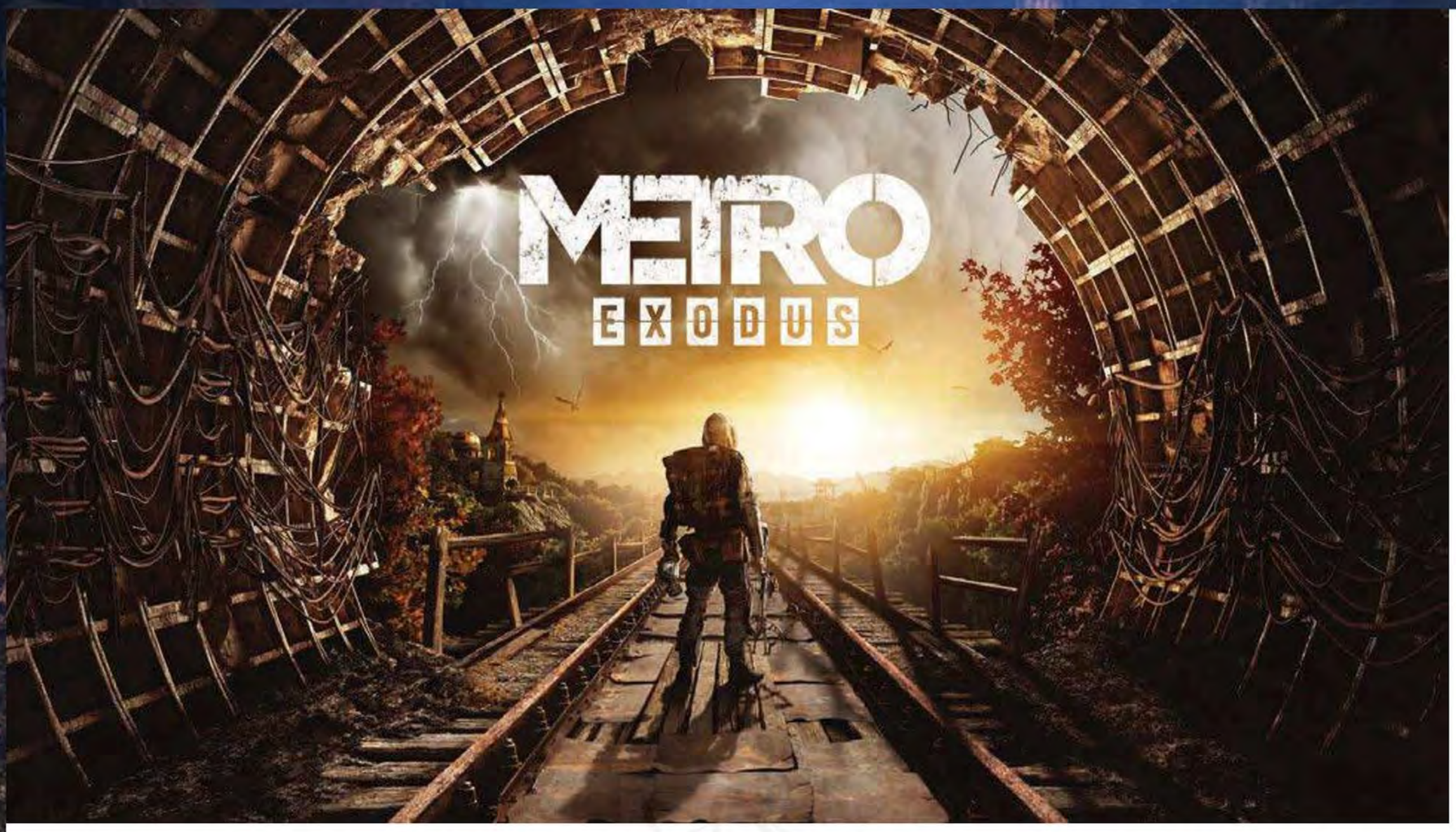
Но в 1950-е, в период обострения гонки вооружений, остро встал вопрос выживания правящей верхушки, и правительство США, опасаясь ядерной катастрофы, решило выстроить на территории «Гринбрайер» тайный ядерный бункер для Конгресса США. Расчёт спецслужб был прост: ну кто заподозрит безобидный курорт – ведь идеальное же прикрытие!

Сказано – сделано. Хотя и не без изъянов: прямого попадания советской бомбы стены здешнего бункера выдержать не смогли бы. Убежище спасло бы конгрессменов лишь в том случае, если бы бабахнуло где-нибудь в Вашингтоне, а Западную Виргинию задело по касательной.

Рассекретили бункер лишь в 1992 году, и теперь по нему водят экскурсии. Более того, теперь там устроили презентацию видеоигры: Пит Хайнц выступил с приветственным словом с трибуны одного из конференц-залов знаменитого бомбоубежища. ■







РАЗГОВОР С ДЖОНОМ БЛОКОМ, ИСПОЛНИТЕЛЬНЫМ ПРОДЮСЕРОМ METRO: EXODUS

ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ

На прошедшем Игромире самой популярной игрой, пожалуй, была **Metro: Exodus.** О впечатлениях от нее мы рассказывали в превью с E3 2018, но повторяться не будем. В этот раз мы взяли интервью у Джона Блока, исполнительного продюсера новой игры.

В предыдущих играх серии «Метро» было две концовки – «хорошая» и «плохая». Что насчёт «Исхода»? Сколько у нас будет концовок, и можно ли их охарактеризовать как однозначно «хорошие» или «плохие»?

Мы всегда стремились к тому, чтобы игроки *были* Артёмом, а не просто «проходили» игру за этого персонажа. Старались показать геймерам последствия их поступков, то, что именно их выбор определяет характер главного героя. Однако если раньше мы делали это только в финале, то в «Исходе» доработали и расширили систему. Так что в новом путешествии Артёма будет гораздо больше подобных моментов.

Я не хочу спойлерить и выдавать слишком много. Система решений и последствий всегда была скорее внутренней фишкой, которая не должна быть заметна. Мы не хотим напрямую спрашивать у игрока, как он хочет поступить. Пусть проходит «Метро» как пожелает!

Получается, в «Исходе» не будет светлых или тёмных вспышек на экране, когда игрок делает что-то хорошее или плохое, так?

Если не ошибаюсь, то вспышки в «Исходе» есть. Это лучший из придуманных нами «индикаторов». Видите ли, некоторые игры записывают героя в добряки или злодеи, например, с помощью шкалы в меню персонажа. Мы же хотим, чтобы игрок этого не видел. Как однажды сказал наш креативный директор Prof (Андрей Прохоров): «Вы получите по заслугам».

Расскажите о повествовании через окружение. Будем ли мы натыкаться, например, на последствия похищения или грабежа?

В каком-то смысле именно так мы и делаем бо́льшую часть дополнительного контента, особенно в открытом мире. Знакомясь с побочными историями, игрок гораздо лучше понимает локацию, узнаёт, какие люди здесь жили, чем они занимались и что с ними произошло. И мы хотим сохранить такой подход в «Исходе». Артём попадает в новые не менее интересные места, и так мы раскрываем мир игры ещё лучше. К тому же найдутся люди, которым нужна помощь. И нет, они не будут ждать вас на обочине, чтобы попросить принести шкурки животных.

Например, как в Metro 2033, когда Артёма попросили отправить сигнал SOS?

Да, именно! Вы сможете поучаствовать в событии, а не узнать о нём из записок или от NPC.

В предыдущих играх серии, как и в Exodus, были аномалии, однако более мистические. Например, поезд-призрак или Река Судьбы. А вот в роликах «Исхода» с E3 2018 уже видны простые электрические аномалии. И, честно говоря, казалось, будто вы взяли идею из «Сталкера»...

Не секрет, что основная команда **4A Games** до основания студии разработала «Сталкер». Ничего удивительного: мы вдохновляемся тем, над чем работали в прошлом. Однако это не простое заимствование. Мы всегда обдумываем, что именно и как вписать в конкретное окружение, какая опасность лучше отвечает локации. У нас есть радиация, от которой защищает противогаз. Но в случае с показанной аномалией мы искали нечто иное, то, что впишется в большую весеннюю локацию с бушующими штормами. И в том, что мы сделали, есть смысл.

Будут ли в игре спокойные моменты без перестрелок и стелса? А как же станции из первых двух частей, которые нужны для погружения игрока в постапокалиптический мир?
Разумеется. Мы не показывали мирные локации просто потому, что для трейлеров больше подходят динамичные, наполненные экшеном сцены.

Вы показали очень много собранного вручную оружия. Назовите, пожалуйста, ваше любимое? Может, вы нам его ещё не показали?
О! (*смеётся*) На самом деле это оружие есть во всех трёх частях игры – это «Убойник». Оно всегда было моим любимым. «Ублюдок» с проходящим через него магазином мне тоже нравится, но с дробовиком его не сравнить. Барабанная система как у револьвера, перезарядка – его дизайн меня всегда очаровывал.

А есть ли в «Исходе» кустарное оружие, которое вы нам ещё не показали?
Хм-м... Знаете, до сих пор никто из журналистов этим не интересовался. Поэтому я не до конца уверен насчёт того, что мы показали. У нас точно есть ещё несколько стволов, но я не хочу их сейчас анонсировать (*смеётся*). Может, мы вернёмся к этому позже.

Без проблем. Тогда другой вопрос об оружии. В предыдущих частях к концу прохождения мы находили стволы, изготовленные до апокалипсиса. Будет ли «Исход» исключением?
Нет. На этот раз у нас вышло отличное сочетание довоенного и собранного вручную оружия, причём во многом благодаря системе модулей. Некоторое снаряжение будет значительно менять функциональность и внешний вид по мере добавления новых обвесов или замены запчастей. Порой новое, казалось бы, для серии оружие по мере прокачки будет обретать знакомый вид, а привычные стволы, наоборот, будут превращаться во нечто совершенно новое.

«УБОЙНИК» И «УБЛЮДОК»

Если я правильно понял, «Исход» – это продолжение книги «Метро 2035», так?
Да.

Однако в конце романа, спойлер (!), Артём уезжает из Москвы только со своей женой, Анной, а Мельник и вся «Спарта» остаются в столичной подземке. Расскажите, как вы совмещаете такие элементы историй?
Мы придумывали историю «Исхода» как раз когда Дмитрий [Глуховский] писал «Метро 2035». Он хотел закончить сюжетную арку длиной в целую серию, поэтому и выбрал такую концовку. Нам же надо было с чего-то начать, поэтому по первости история слегка отличается от книжной. Однако идеи и основные сюжетные элементы «Метро 2035» останутся. К тому же, как и до «Исхода», мы тесно сотрудничаем с Дмитрием в работе над сценарием.

4A Games знаменита только серией «Метро», играми в постапокалиптическом мире на просторах СНГ. Чем студия будет заниматься в будущем (после «Исхода»)? Вы будете придерживаться старых идей или же возьметесь за что-то совершенно новое?
Едва ли мы совсем уйдём от того, чем занимались столько времени. Это то, что мы любим и что определяет нас. Сейчас мы сосредоточены на доделывании «Исхода», и я не знаю, что мы будем делать дальше. У нас нет никаких официальных планов, но мы явно не бросим то, чем промышляем.

Спасибо за интересные ответы! ■

ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ RESIDENT EVIL 2: ПЕРЕОСМЫСЛЕННАЯ КЛАССИКА

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

Я всегда думал примерно так: ремастер – это когда берут старую игру, по мере возможности улучшают графику и переносят на консоль посвежее. Вот, скажем, **Shadow of the Colossus** или **Silent Hill 2** для **PS3** – это как раз ремастеры. А ремейк – это когда игру *переделывают* на основе новых технологий, стараясь сохранить её предельно близкой к оригиналу. **Black Mesa** или **Crash Bandicoot N-Sane Trilogy,** таким образом, относятся к ремейкам.

Но что есть «переосмысление»? Это когда берут старую игру и создают её с нуля, сохранив только самые важные части концепции. Хороший пример – **XCOM** 2010 года. Или вот грядущий **Resident Evil 2**. Он точно так же, как и оригинал, рассказывает о трагедии в Раккуне. Снова Леон Кеннеди и Клэр Рэдфилд.

А вот всё остальное создано с нуля.

ЗНАКОМЫЕ ВСЕ ЛИЦА

Я поиграл в два эпизода: один за Леона, буквально из начала игры, а второй – за Клэр, уже где-то из середины. И по настроению, и по игровому процессу они отличались весьма заметно.

Леон вначале оказывается в полицейском участке, где явно произошло нечто нехорошее. На это указывают следы крови и прочие туманные намеки на неприятности. Эта часть игры почти «квестовая»: тут надо не столько стрелять, сколько думать, как пройти дальше.

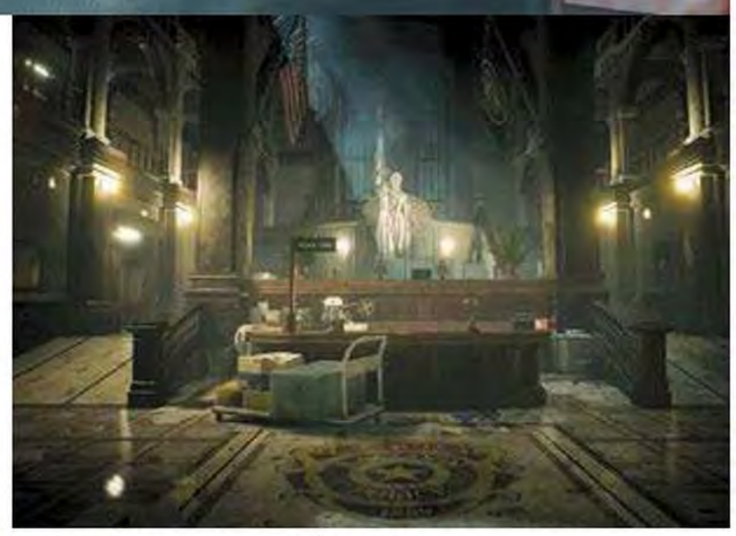
В главном холле участка хватает дверей, но все они заперты. Находим способ открыть одну, а уж за ней обязательно будет ключ к следующей, и так далее. Но примерно в середине эпизода на героя начинают лезть первые зомби, а кровищи и трупов вокруг становится все больше... Игра крайне грамотно погружает и в атмосферу, и в геймплей, идя по нарастающей.

Второй эпизод (за Клэр) – более или менее линейный коридор с врагами, боссом и катсценами. В коллекторах под городом она встречает девочку Шерри, чей отец, доктор Биркин, чудовищно мутировал. Оба персонажа фигурировали и в оригинале, но знакомились мы с ними при иных (хоть и похожих) обстоятельствах. Да и выглядели они по-другому. И вообще – вы ж помните, что перед нами переосмысление, а не ремейк? Таких вот моментов, вроде как и знакомых, а на деле – совершенно новых, в игре ожидается превеликое множество. Кто помнит оригинал, тот оценит многочисленные отсылки, а кто не застал – всё равно перезнакомится со всеми героями.

По словам разработчиков, геймплей будет постоянно варьироваться в ходе про-

КАК ОБЫЧНО, патронов очень мало, но выстрелы в голову здорово помогают их экономить

ВО ВРЕМЕНА RESIDENT EVIL 2 Леон Кеннеди был ещё совсем необстрелянным новичком, который выехал на своё первое патрулирование. Не сравнить с той махиной для разделки мутантов, которую мы помним по более поздним частям!



ОЧЕНЬ НОСТАЛЬГИЧЕСКИЙ КАДР вообще-то. Опять начинаем с первого этажа, опять поочерёдно открываем все двери...

хождения, но в откровенный экшен все ж не перейдет. Как и в любой части серии, которую принято относить к «классическим», и враги, и герои тут двигаются медленно, патронов вечно не хватает, а бои не приносят никаких плюсов – только тратят здоровье и боезапас. От зомби выгоднее убегать, хоть мы и прекрасно понимаем, что не каждому игроку по душе оставлять кровожадных тварей за спиной. Но такой вот у разработчиков – традиционный уже – способ вызвать у игрока дополнительный дискомфорт.

И хоть в оригинальную Resident Evil 2 я играл в последний раз примерно... в год её выхода, ощущение «той самой игры» не отпускало на протяжении всей демки. Если сравнивать с чем-то более свежим, то геймплейно она близка к подсерии **Resident Evil: Revelations** для **Nintendo DS**; только, понятное дело, и выглядит куда симпатичнее, и гораздо более насыщена событиями.

ПРАВИЛЬНЫЙ ПОДХОД

С непривычки многим, полагаю, будет непросто попасть в головы мертвецов или другие уязвимые места – автоприцеливание тут не в почёте. А мутанты обожают дёргаться из стороны в сторону, и сколь бы неспешными они ни были, сражения всё равно получаются напряжёнными. Ваш-то персонаж тоже далеко не мастер спорта по бегу: пятится медленно, разворачивается туго... Но вообще это, конечно, вопрос привычки. Кроме того, расход экипировки можно и нужно компенсировать тщательным исследованием каждого угла. Этим серия тоже знаменита: полезных предметов вокруг много, но в глаза они совершенно не бросаются. Только самые внимательные игроки вряд ли когда-нибудь испытают дефицит аптечек или патронов.

Из седьмой части Resident Evil разработчики взяли не только движок, но и некоторые хоррор-элементы: в частности, темноту и скримеры (жестокости в серии и так было хоть отбавляй). Впрочем, наблюдаем мы тут всё не от первого лица, а от третьего, как и положено в классике. И, скорее всего, именно по этой причине версии для VR мы так и не увидим. А жаль. «Семёрка» в шлеме прямо-таки играла новыми красками!

■■■

Переиздавать старые хиты – на мой взгляд, очень правильная затея. Притом именно вот таким способом, делая всё заново и избавляясь от устаревших элементов, а не только улучшая графику. Потому что хиты – они на то и хиты, чтобы публика в них играла, а не просто томно вздыхала по старым временам, не прикасаясь к игре из-за плохой графики или отсутствия автосохранений. А Resident Evil 2 – однозначно из тех игр, которые хочется и самому перепройти, и показать тому, кто с ней еще не познакомился. ■

BATTLEFIELD V

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

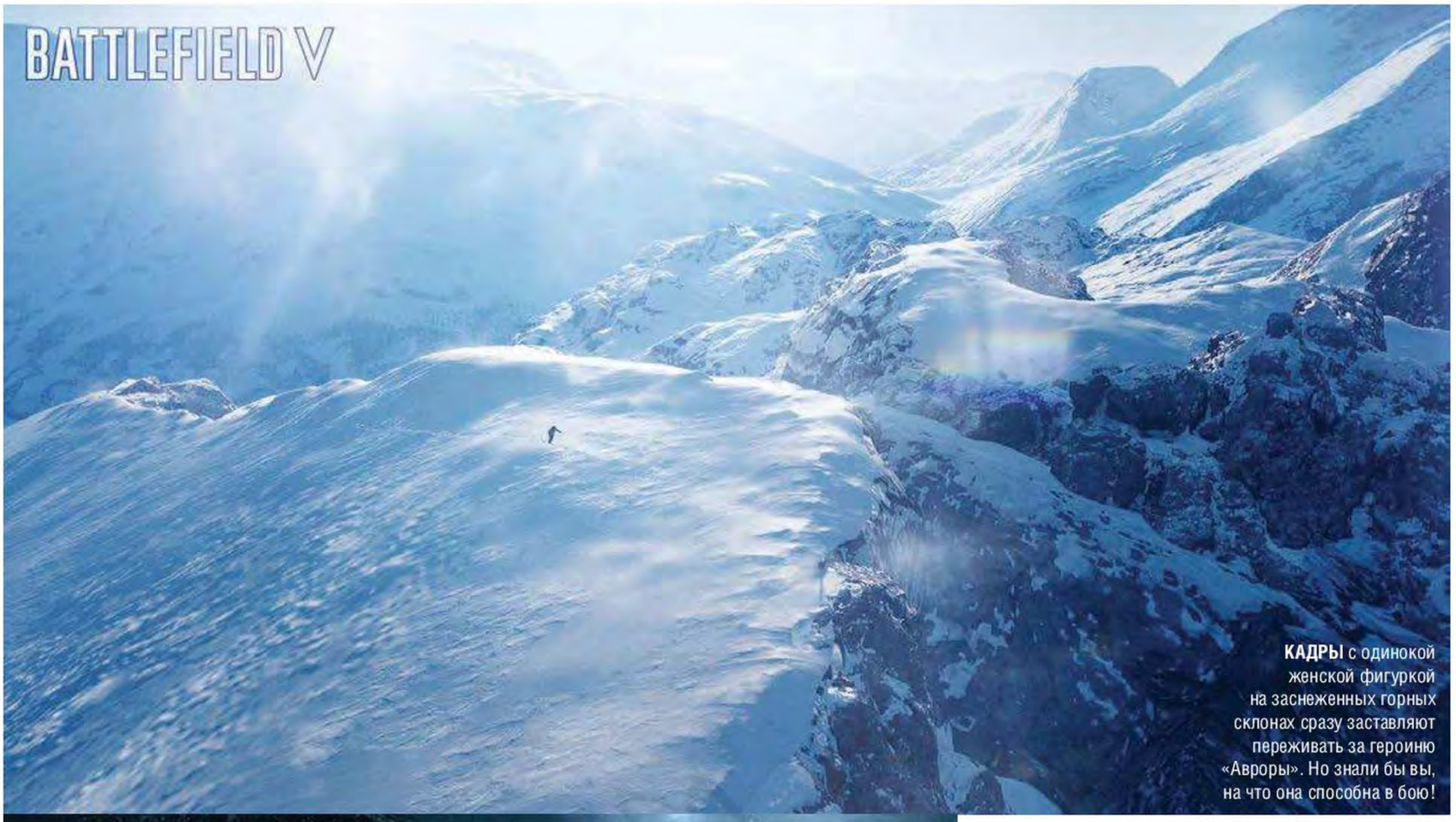
В Стокгольме прошёл пресс-тур по **Battlefileld V**: журналистов пригласили в офис **DICE** специально для того, чтобы показать одиночную игру. Наши впечатления от сетевых режимов мы уже печатали в номере 251, разбора королевской битвы придётся ждать до самого её релиза, а вот про новый набор военных историй есть смысл поговорить уже сейчас. Три из них появятся на старте, а четвёртая – «Последний «Тигр» – войдёт в состав первого дополнения. Оно, кстати, будет бесплатным: компания решила отказаться от Season Pass и прочего докупаемого контента. Теперь, как в старые добрые времена, единожды приобретя игру, вы получите сразу всё, что в ней есть. Или, вернее, будете получать по мере выхода.

ВСЕ КАМПАНИИ предваряются эдаким прологом: в нём показывают буквально по одной сцене из каждой «военной истории»

ПРОТЕЗ, КАТАНА И БОДИАРТ

Когда Battlefield V только-только анонсировали, публика осталась в некотором недоумении от новаторского взгляда на Вторую мировую: с женскими ударными батальонами, механическими руками, бодиартом и прочими атрибутами, плохо вяжущимися как с исторической действительностью, так и с самой атмосферой крупнейшего военного конфликта в истории человечества.

Поначалу разработчики упорно отстаивали достоверность всех этих элементов: даже демонстрировали фотографии, где и правда фигурировали женщины-солдаты и однорукие бойцы с протезами. Вот



КАДРЫ с одинокой женской фигуркой на заснеженных горных склонах сразу заставляют переживать за героиню «Авроры». Но знали бы вы, на что она способна в бою!

В ХОЛОДНЫХ НОРВЕЖСКИХ ЛЕСАХ водится страшное чудище. И только мы с вами знаем, кто это и куда постоянно пропадают неосторожные немецкие солдаты

только случаи-то всё это были единичные, а по игре складывалось впечатление, что вся война проходила под слоганом из **Cannon Fodder**: «War has never been so much fun».

К счастью, в последнее время курс изменился. Кастомизацию как следует потвикали: больше никаких ниндзя с катанами и боевой росписью по всему телу. Да и вообще с каждым трейлером игра становилась всё серьёзнее и серьёзнее, застыв в итоге в шатком балансе между весельем и мрачностью, который больше не вызывает отторжения. Правда, многие Рэмбо-элементы в Battlefield V всё-таки остались: это по-прежнему развлекательная игра, а не исторический симулятор, и во главу угла разработчики по-прежнему ставят именно геймплей.

НА ГРАНИ ЗАМЕРЗАНИЯ

Первая же одиночная кампания, «Аврора», рассказывает историю юной норвежки Сольвейг. Нацисты похитили её маму, да вдобавок ещё и держат её на базе с кучей секретных документов, которые неплохо бы передать сопротивлению. Словом, девице ничего не остаётся, как встать на лыжи (в прямом смысле) и идти убивать двух зайцев разом: выручать матушку и рушить планы по изготовлению новых бомб на основе дейтерия.

И хоть нам всю игру и твердят, что воевать против целой армии в одиночку – дело гиблое, счёт убитых врагов всё равно может идти на сотни. А может и не идти: зависит от того, какой стиль прохождения вы предпочтёте.

В этом году военные истории – уже не просто подготовка к мультиплееру, как в **Battlefield 1**. Теперь в них и хорошая режиссура катсцен, и правильная драматическая постановка, и, что самое важное, сами уровни больше похожи на песочницы, где одну и ту же задачу можно решить несколькими способами.

Хотите – прячьтесь по кустам и тёмным углам и вырезайте фашистов по-тихому, подкрадываясь к ним сзади либо метая ножи издалека. А метательное лезвие тут – штука ультимативная: достаточно одного попадания в любую часть тела, чтобы враг без единого писка свалился замертво. Всегда найдутся обходные пути и беспечные патрули, которые отходят далеко от своих, а ещё не надо забывать про возможность быстренько нацепить лыжи и удрать с ветерком из растревоженного осиного гнезда, если вдруг что-то пошло не так. Даже никого не убивать, наверное, тоже можно – во всяком случае, в игре хватает мест, где совсем не обязательно вырезать всех врагов. Собственно, побег с документами и правда проще совершать, не воюя с каждым встречным, а просто объезжая всех по широкой дуге.

Но если хочется повоевать – что ж, оружия и патронов вокруг предостаточно. Бег,

У КАЖДОЙ «ВОЕННОЙ ИСТОРИИ» своя цветовая гамма, да и по атмосфере они заметно отличаются

манёвры, меткая стрельба – тоже вполне пригодные инструменты для достижения поставленных целей. Лучше всего методы комбинировать: сначала тихонько вырезать всех, кого получится, а если тревога всё-таки поднялась – уже выходить с автоматом наперевес и добивать выживших. Не забывая отключать сирены, чтобы не прибыло подкрепление.

Локация огромная, цели раскиданы по разным её частям, так что и побегать, и повоевать предстоит от души. Кое-где встречаются интересные механики, вроде замерзания на холодном воздухе и отогревания у костров, без чего Сольвейг быстро околеет. Временами на карте отмечают сразу по три точки, и только вам решать, в каком порядке их посещать.

Одно плохо: контента мало! Ни побочных заданий, ни какого-нибудь собирательства, ни ещё чего-нибудь, что побуждало бы вернуться к кампании после того, как она будет пройдена. Да, её можно пройти заново другим способом (например, более аккуратно), но игра за это не награждает – во всяком случае, пока.

А жаль, потому что экшен и правда очень интересный и захватывающий. Однако пробегается вся-вся-вся «Аврора» от силы часа за два. Неизбежная издержка формата «военных историй», где вместо одной длинной сюжетной ветки мы имеем несколько коротких, зато про разных героев и в разном антураже. И не то чтобы это был однозначный минус – просто вот настолько затягивает это короткое приключение, что становится очень жаль покидать заснеженную Норвегию по завершении миссии.

БЛИЖЕ К ЮГУ

В две другие военные истории давали поиграть совсем по чуть-чуть, буквально до выполнения первых заданий. Вторая, «Без знамён», рассказывает про британского преступника, которому дали шанс искупить вину перед государством подвигами на поле боя. Он попадает в диверсионный отряд и отправляется в Северную Африку. Здесь со свободой выбора всё обстоит ещё лучше: большая открытая локация, куча путей подхода и отхода, море оружия, техники и авиации. Бонусом – очень колоритные герои, у которых далеко не всегда всё получается с первого раза.

И наконец, третья военная история, «Тиральер», поведает о темнокожем колониальном призывнике, вынужденном сражаться за Францию – страну, в которой он даже ни разу не был. То, что он думает по этому поводу, раскрывается через постоянные разговоры героя с самим собой, когда он пытается убедить себя в том, что поступает правильно, хотя «родная страна» совершенно не заботится о колониальных

КАМПАНИИ ЗА НЕМЦЕВ придётся подождать

ЭТО УЖЕ ПОСТАРЕВШИЙ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ «Тиральера» по имени Деме. Вырванный из мирной жизни в Сенегале и брошенный в самое жерло войны – о чём он и рассказывает в ходе кампании

батальонах. Воевать приходится в условиях дефицита экипировки: солдат, по сути, отправляют на убой, просто «закидывая мясом» позиции противника.

Это самая приближенная к классике кампания: вы действуете в составе большого отряда, который постепенно продвигается в глубь вражеских укреплений, неся потери и подбирая с поля боя что получится. Сражения тут по-настоящему масштабные: сначала приходится наступать, а потом обороняться от прибывающих волн противника в только что отбитых укреплениях. Здесь уже не до стелса, зато хватает перестрелок и сражений с техникой. Сюда отлично бы вписался кооператив, который, кстати, уже пообещали ввести в игру – правда, пока так и не рассказали, в каком именно виде.

Четвёртая история, которая выйдет позже, тоже будет отличаться и по геймплею, и по настроению. Там нам достанется командир танкового экипажа, управляющий легендарным «Тигром», а ещё, что самое важное, впервые в истории серии мы будем играть за немцев, а не за союзников, что покажет войну под иным ракурсом. И да, это будет очень мрачная история.

ЭЙ, А КАК ЖЕ МЫ?

Не хватает только, как и всегда, кампании за Советы. Про то, будет ли она, разработчики пока не говорят, не желая рассказывать о далеко идущих планах, но надежда всё-таки есть, так что, уважаемая студия DICE, учтите, пожалуйста: мы её очень просим и ждём.

Кстати, вы могли заметить, что все кампании посвящены не каким-то знаменитым событиям войны, а малоизвестным, хотя и довольно значимым, эпизодам. Разработчики пошли на этот шаг сознательно, объясняя его тем, что делать очередную высадку на пляже Омаха было бы неправильно. Позиция понятная – но ведь есть же и оборона Сталинграда, и освобождение Одессы, и Курская дуга, и битва на Висле... Надеемся, на эти события тоже когда-нибудь обратят внимание. Благо формат «военных историй» очень даже позволяет. ■

DARK PICTURES

ЭТО «ЧЁРНОЕ ЗЕРКАЛО» ОТ МИРА ВИДЕОИГР

ЕВГЕНИЯ САФОНОВА

В 2019 году (пока без точной даты) должно выйти следующее детище студии **Supermassive Games**, создательницы интерактивного ужастика **Until Dawn.** Новая игровая хоррор-антология получила красноречивое название **Dark Pictures**, а издавать её станет компания **Bandai Namco –** именно она привезла на Игромир-2018 демоверсию первого эпизода, **Man of Medan**, где группе молодых людей надо выжить на корабле-призраке среди озлобленных духов.

НЕЛЕТУЧИЙ ГОЛЛАНДЕЦ

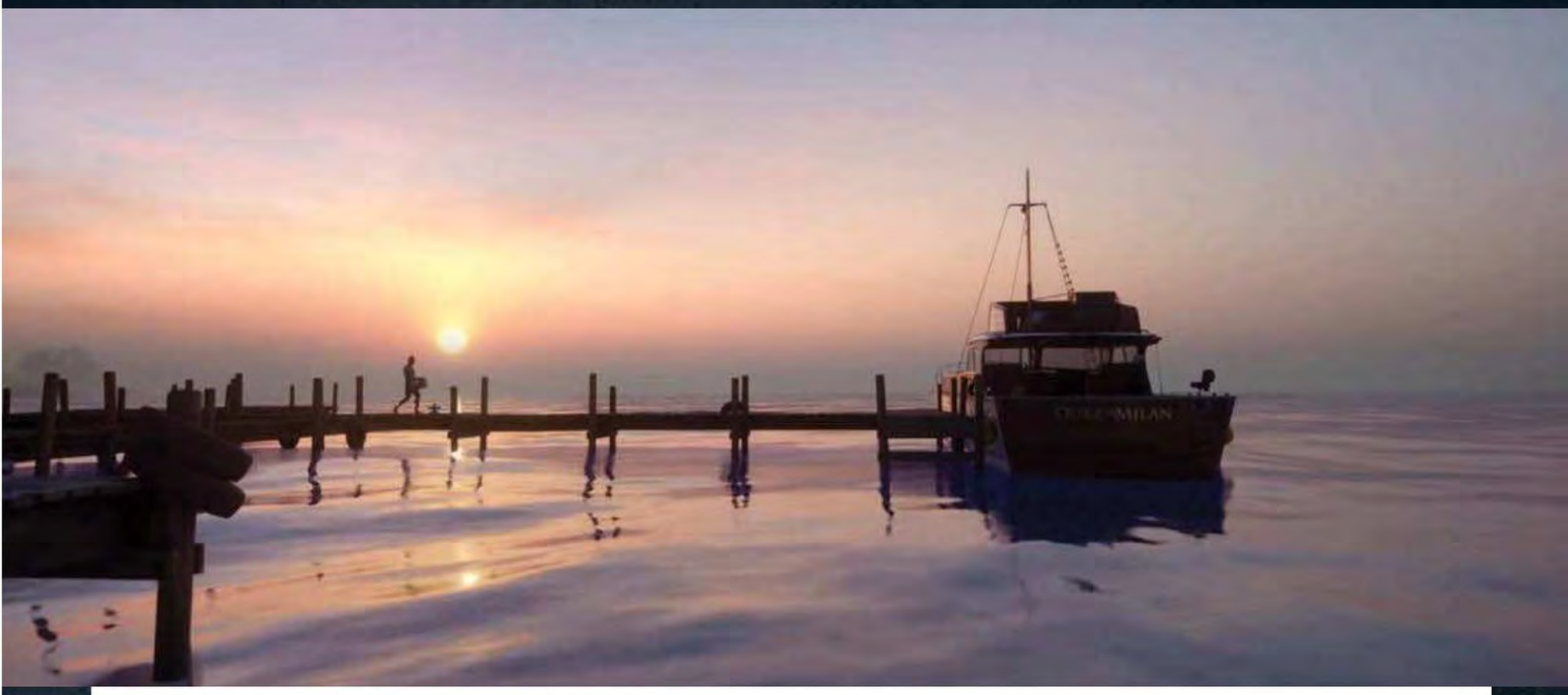
Суть антологии проста: два раза в год разработчики планируют выпускать две короткие, сюжетно не связанные игры. Общим будет только жанр: интерактивное кино и ужасы. И если Until Dawn и так радовала реиграбельностью, то в Dark Pictures нам обещают ещё больше сюжетных развилок и сложных моральных выборов. Подробнее об этом на Игромире рассказал исполнительный директор Supermassive Games Пит Сэмюэлс:

Пит Сэмюэлс
После релиза Until Dawn мы стали думать, что ещё можем сделать в этом направлении. Хотелось чего-то отличного от предыдущего проекта, и мы решили создать несколько коротких историй, чтобы для открытия всех вариантов развития сюжета игроку не пришлось играть сорок пять часов.

Разработчики хотят создать «интерактивный сериал» и не скрывают, что вдохновлялись **«Чёрным зеркалом»**. Разные эпизоды Dark Pictures будут принадлежать к разным поджанрам фильмов ужасов – от кровопролитного слэшера до мистического триллера, – а в основу сюжетов лягут старые легенды, городские мифы и даже теории заговора.

Пит Сэмюэлс
Мне нравится, как создатели «Чёрного зеркала» объединили разные истории в нечто большее. Нам хотелось сделать примерно так же. Каждая игра – новая история, и, чтобы сыграть в следующую, вам не нужно ничего знать о предыдущей. Если Until Dawn можно сравнить с фильмом, то Dark Pictures больше похожа на телесериал.

Действие первой части серии, Man of Medan, развернётся на корабле-призраке из легенды о голландском грузовом теплоходе Ourang Medan (в переводе с малай-



ского «Человек из Медана»), что затонул в проливе между Суматрой и Малайзией не то летом 1947-го, не то зимой 1948 года. Сперва с корабля поступил сигнал SOS, гласивший: «Держимся на плаву. Капитан и все офицеры лежат мёртвые в кубрике и на мостике. Возможно, вся команда мертва». За этим последовала неразборчивая морзянка, среди которой можно было различить лишь одну фразу: «Я умираю». После этого передача оборвалась.

Один из кораблей, принявших сигнал – американское судно Silver Star, – определил место отправки сообщения и немедленно двинулся на помощь. По прибытии экипаж с ужасом обнаружил, что Ourang Medan и правда завален трупами. Широко раскрытые глаза мертвецов смотрели на солнце, на телах отсутствовали признаки насильственной смерти, а лица были искажены страхом. Погиб весь экипаж без исключения – даже корабельного пса не миновала жуткая участь.

Капитан Silver Star решил отбуксировать судно в ближайший порт, но тут из трюма Ourang Medan повалил подозрительный дым. Спасатели в спешке вернулись на свой корабль, а вскоре после этого «Человек из Медана» взорвался и затонул, отправившись на дно вместе со всеми своими тайнами.

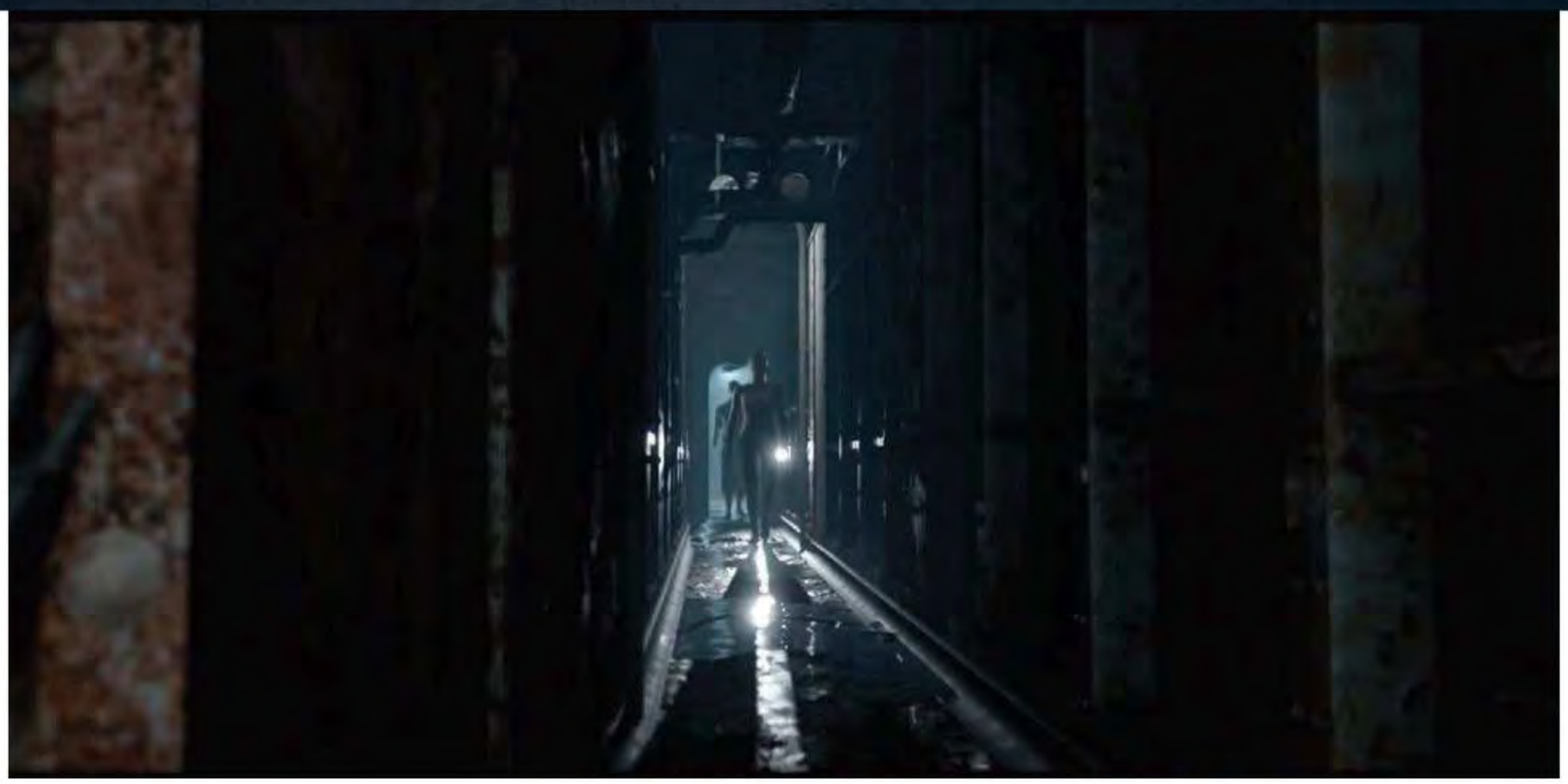
Реальных документов и свидетельств об этом инциденте сохранилось очень мало, и некоторые историки сомневаются, что Ourang Medan вообще существовал. Зато домыслы и споры о таинственной гибели экипажа теплохода оставляют богатый простор для фантазии. Неудивительно, что ребята из Supermassive Games обратили внимание на этот миф: гниющий корабль, полный мертвецов, погибших невесть от чего, – чем не декорация для леденящей кровь истории?

ПОЧЕМУ самые кошмарные на свете вещи всегда происходят именно с компаниями студентов?

МЕЖДУ РАЗУМОМ И СЕРДЦЕМ

Демоверсия эпизода, которую привезли на выставку Bandai Namco, стартует с места в карьер: это далеко не начало игры, а маленький фрагмент из середины, который ещё и обрывается на самом интересном месте. Вступительный ролик вкратце рассказывает, как наши герои дошли до жизни такой: группа любознательных студентов решила развлечься дайвингом и отыскать в океане обломки техники времён Второй мировой. Их гид, суровая девушка по имени Флисс, изначально была не в восторге от затеи, и нехорошие предчувствия её не обманули. Пока студиозусы резвились под водой, на горизонте появился тот самый Ourang Medan, которому вот уже больше полувека положено покоиться на морском дне.

В демке мы играем именно за Флисс: неизвестно, как её занесло на борт корабля-призрака, но в нашем фрагменте сюжета она уже бродит по судну в компании недружелюбного и очень нервного мужчины бандитского вида, который держит девушку под дулом пистолета. Кто он и откуда взялся – загадка, но в столкновении с призраками огнестрел ему не очень-то поможет. Под его надзором мы изучаем судно, любуемся мёртвыми (или не совсем?) членами экипажа, взаимодействуем с некоторыми предметами... и, конечно, принимаем судьбоносные решения, характерные для интерактивного кино.

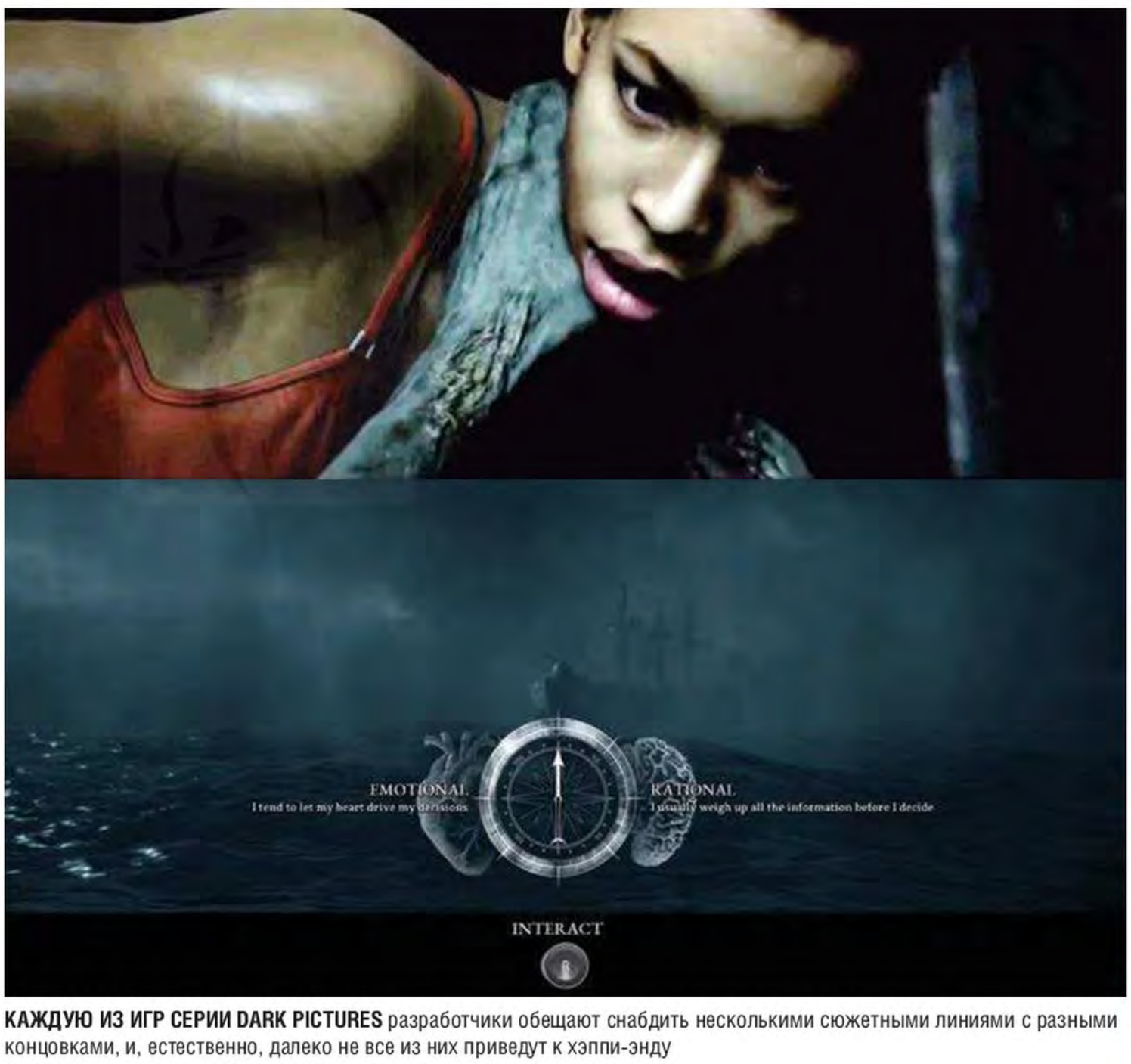


Пит Сэмюэлс
Каждое ваше решение меняет то, что последует за ним. Это настоящее испытание. Man of Medan короче [чем Until Dawn], *но при этом шире: небольшие истории открывают больший простор для вариативности.*

Один из самых любопытных элементов Man of Medan – так называемый «моральный компас»: игроку предстоит постоянно выбирать между рациональными и эмоциональными действиями. Бросить товарища, атакованного зомби, и спасаться самому – путь прагматичной сволочи. А вот добросердечный человек, естественно, кинется выручать друга – и с большой долей вероятности погибнет сам.

Как и в Until Dawn, последствия каждого решения далеко не всегда очевидны. Перед стартом игра сразу спрашивает, какой стиль прохождения вам ближе. Если выбрать рассудок, то в демоверсии Флисс сперва бродит по кораблю в компании бандита, а позже сталкивается с одним из студентов, милым очкариком Брэдом. А если склониться к эмоциям, Брэд будет с нами с самого начала – «эффект бабочки» во всей красе. Но так спонтанно условия меняются из-за ограничений демоверсии: в полном сценарии именно наши эмоциональные или рациональные выборы в начале эпизода повлияют на то, расстанемся ли мы с Брэдом.

Пока рано судить, насколько пугающей выйдет Man of Medan, но демоверсия вполне успешно нагоняет жуть: гнетущие тёмные коридоры ржавого судна, где тут и там спят вечным сном мёртвые матросы, хорошо дополняют классические «пугалки» вроде мелькнувшей за углом тени. Впрочем, Пит Сэмюэлс не одобряет ужастики, что в первую очередь полагаются на скримеры. Среди его любимых фильмов – **«Сияние»**, **«Звонок»** и **«It Follows»** 2014 года, где зрительские нервы щекочут зловещей атмосферой, а не внезапно выпрыгивающими монстрами.



КАЖДУЮ ИЗ ИГР СЕРИИ DARK PICTURES разработчики обещают снабдить несколькими сюжетными линиями с разными концовками, и, естественно, далеко не все из них приведут к хэппи-энду

Пит Сэмюэлс
Слишком легко полагаться на скримеры – в некоторых историях они уместны, но не всегда. Это неплохое выразительное средство: человек не может несколько часов находиться в постоянном напряжении, а когда что-то выпрыгивает с пугающим звуком, это позволяет разрядить обстановку. Но не это делает игру страшной.

■■■

Первая игра антологии Dark Pictures имеет все шансы порадовать как фанатов Until Dawn, так и просто любителей страшилок. Надеемся, что Supermassive Games удержат заданную планку, и на всякий случай запасаемся валидолом. Благо времени до релиза пока хватает. ■

STYGIAN: REIGN OF THE OLD ONES

ВОЗМОЖНО, ЛУЧШАЯ ИГРА ПО ЛАВКРАФТУ

ЕВГЕНИЯ САФОНОВА

2018 год не перестаёт радовать поклонников творчества Говарда Лавкрафта. В конце октября вышла **Call of Cthulhu**, в разработке находится **Sinking City**, а в Steam доступна демоверсия ещё одной игры, навеянной рассказами мастера ужасов, – инди-RPG **Stygian: Reign of the Old Ones** от турецкой студии **Cultic Games**. И если между двумя первыми проектами прослеживается немалое сходство, то создатели Stygian пошли своим путём – и пока по всему выходит, что решение было верным.

АД ПУСТ, ВСЕ ДЕМОНЫ ЗДЕСЬ

Сюжеты о том, как жалкие смертные пытаются предотвратить пробуждение лавкрафтовских богов, далеко не новы: их обыгрывали в настольных играх, на эту тему фантазировал Роджер Желязны. Ещё одна вариация с большой вероятностью могла вызвать у публики только усталый вздох. Поэтому Cultic Games пошли дальше: в их мире Древние *уже* пробудились.

В один далеко не прекрасный день, который в игре именуют Чёрным, жители небезызвестного фанатам Лавкрафта города Аркхэм проснулись под чужими звёздами: их город загадочным образом оказался в другом измерении. Постигла ли эта участь весь остальной мир, неизвестно, так как люди заперты на маленьком клочке земли, за пределы которого никто не может выйти.

А выйти хотелось бы: после того как Древние пробудились, по ночам улицы Аркхэма наводняют жуткие твари, несущие с собой анархию и хаос. Бо́льшая часть горожан быстро обезумела, и лишь немногие оставшиеся в своём уме пытаются понять, что же случилось. Может, они вообще уже мертвы? Может, библейский ад именно так и выглядит?

Однако жизнь, даже если она загробная, продолжается. Власть в Аркхэме захватили мафия и культисты, простые горожане запивают экзистенциальный ужас алкоголем, а деньги превратились в бесполезные куски раскрашенной бумаги – вместо них теперь обмениваются сигаретами.

Где-то тут и начинается история нашего героя: каждую ночь ему снятся кошмары, в которых фигурирует некий Мрачный человек. Во сне он манит его за собой и приводит к стенам Мискатоникского университета (фанатам Лавкрафта это место тоже хорошо знакомо). В конце концов герой решает прогуляться туда наяву – и в месте, указанном Мрачным человеком, находит таинственный ключ. А когда пытается выяснить, от чего этот ключ и зачем он вообще нужен, попадает в череду приключений таких же безумных и жутких, как мир вокруг.

История начинается с создания персонажа: на выбор есть восемь архетипов (те же классы), каждому из которых прописана своя история. Ещё вы задаёте пол и возраст героя, что напрямую влияет на характеристики: молодой получит бонусы к здо-

ВО СНЕ ГЕРОЯ с ходу встречает «пляска смерти» в исполнении танцующих скелетов

ХОТЯ КЕН ОРЕЛ, по его словам, почти не играл в настолки по Лавкрафту – не хотел, чтобы чужие игры повлияли на его идею, – многие элементы Stygian позаимствовала не только у ролевых игр, но и у своих настольных конкурентов

ровью и ловкости, зато в распоряжении старика больше очков опыта для прокачки нужных навыков. Кроме того, надо выбрать бэкграунд – жизненный опыт персонажа, в зависимости от которого меняются его сильные и слабые стороны. А довершает портрет система убеждений: от гуманиста до нигилиста. Всё это влияет не только на геймплей, но и на то, как героя воспринимают окружающие.

Изюминка в том, что персонажа придётся отыгрывать именно таким, каким вы его создали. Для каждого архетипа предусмотрены лишь три навыка, которые можно развить до максимума, а на остальные накладываются ограничения. Так что вы при всём желании не превратите аристократа в крутого рукопашного бойца, а солдата в знатока оккультных наук. Будьте любезны соответствовать своей роли, иначе играть станет сложно – или даже невозможно.

Особого внимания в Stygian заслуживает система рассудка (и в самом деле, не могут же герои лавкрафтовского сеттинга вечно оставаться в здравом уме!). Игравшим в настолки вроде **«Ужаса Аркхэма»** всё уже знакомо: наш герой теряет очки под воздействием заклятий или при столкновении с чем-то ужасным. Потеряет все – сойдёт с ума.

Восполняются же очки не чем иным, как сексом, наркотиками и рок-н-ро... пардон, алкоголем. На улицах города вы без проблем найдёте проституток, предлагающих свои услуги (мужчин аналогичной профессии я не встретила, но и пол для главного персонажа в демке доступен только мужской, так что выводы делать рано), и торговцев, у которых можно приобрести спасительный виски.

Но не развратом единым поддерживается наше душевное здоровье. Помните систему убеждений, что мы выбирали вначале? Если будете честно отыгрывать персонажа и отвечать в диалогах репликами, которые наиболее близки его взгляду на мир, то за «правильную» реакцию получите частичное восстановление рассудка. Скажем, материалист должен везде искать выгоду, гуманист – сострадать, а нигилист – «утешать» собеседника тем, что всё бессмысленно. Всё логично: люди ведь и правда чувствуют себя комфортнее, когда действуют согласно своим убеждениям.

Да, вы не ошиблись: мы дождались ролевой игры, в которой *по-настоящему* важен ролевой отыгрыш!

БОЛЬШИЕ МОНСТРЫ И МАЛЕНЬКИЕ ЖЕНЩИНЫ

Ещё один притягательный аспект Stygian – то, что ничего хорошего в этом мире ждать не приходится. Никакой фэнтезийной пасторали, когда дружелюбные жители деревушки, куда забросила вас судьба, принимают героя с распростёртыми объятиями и просят помочь. Нет, в Аркхэме на вас всем плевать. Либо, как вариант, вас хотят использовать, обокрасть или обмануть. Или сначала использовать, а потом обмануть.

ТОВАРЫ можно не только покупать, но и обменивать на предметы из вашего инвентаря. Совсем как в **Fallout**

По мере прохождения к герою присоединяются соратники – кто-то за плату, кто-то после успешно выполненного квеста, – и каждый из них, кроме собаки, тоже способен вас предать. Собаку, кстати, вы при желании предадите сами: игра предоставит возможность принести её в жертву. Разработчики обещают восемь концовок, на получение которых влияют ваши действия, и хорошими из них окажутся далеко не все.

Вследствие того, что мир вокруг суров, нам придётся не только вести расследование, беседовать с проститутками и пить, но и драться. Пошаговые бои вызовут слёзы ностальгии у каждого фаната **Heroes of Might and Magic**: креативный директор студии Кен Орел не скрывает, что очень любит эту серию. И пусть в Stygian на нашей стороне сражается не армия, а маленький отряд из двух-трёх героев, тактика здесь важна не меньше.

У каждого персонажа своё оружие и боевые особенности. Враги тоже найдут чем удивить: среди них встречаются и люди, и ми-го, и прочие симпатичные лавкрафтовские твари. К примеру, обитатели местной психиатрической больницы всегда атакуют того, кто к ним ближе, – логично, что удар на себя должен принять кто-то покрепче, пока более хлипкие персонажи издали обстреливают противников из револьвера. Иные герои умеют даже плести заклинания – правда, за это они расплачиваются немалым количеством очков рассудка, так что разбрасываться магией направо и налево не получится.

Но главное, чем подкупает Stygian, – это огромная любовь к сеттингу и внимание к мелочам. Кен Орел – горячий поклонник Лавкрафта, и это видно. Рисовка в игре стилизована под журналы 30-х годов: тех самых, где мифы Ктулху публиковались при жизни их создателя. Один из квестовых персонажей, Изгой, прямиком сошёл со страниц одноимённого рассказа, а на главной площади игрового Аркхэма культисты свалили бронзового Линкольна, заменив его самодельным Ктулху. Бэкграунд героя-аристократа основан на том, что после долгих странствий он вернулся в старинное фамильное поместье, – здесь разработчики опирались на готическую литературу, Байрона и Эдгара По, на творчестве которых рос сам Лавкрафт.

Даже правление мафии обосновано логично и нетривиально: поскольку Чёрный день случился во время действия сухого закона, бо́льшая часть алкогольных запасов оказалась в закромах преступных синдикатов. А поскольку в мире после апокалипсиса спиртное не излишество, а жизненная необходимость, – ясно, отчего власть сосредоточилась в руках тех, у кого этого добра в избытке.

Рассказывать об этих занятных деталях можно долго и взахлёб – но суть в том, что, бродя по Аркхэму Cultic Games, я и впрямь окунулась в мир лавкрафтовских мифов. Он прописан с фантазией, с уважением не только к творчеству писателя,

ПОДСВЕЧИВАТЬСЯ «правильный» ответ не будет, его можно только угадать. Так что извольте шевелить мозгами и вживаться в роль

но и к реальной истории – и потому кажется настоящим, несмотря на далёкую от реалистичности графику. Игру продумали вплоть до того, что у одного торгаша среди оружия, патронов, аптечек и виски я с удивлением нашла роман Луизы Мэй Олкотт «Маленькие женщины».

На вопрос, зачем он здесь, Кен Орел с улыбкой пояснил, что восстанавливать рассудок можно не только алкоголем, развратом и качественным отыгрышем: хорошая книга тоже поможет персонажу остаться в здравом уме, если она резонирует с его убеждениями. Вот, например, «Маленькие женщины» прекрасно подойдут гуманисту.

– Хорошо, – сказала я, – мой персонаж нигилист, что стоит почитать ему?

– Ницше, – последовал ответ.

Действительно, могла бы и сама догадаться.

■■■

Stygian: Reign of the Old Ones должна выйти осенью 2019-го. Естественно, пока многое недоработано: нельзя создать женского персонажа, ещё не прикручены обещанные системы крафта и выживания, не говоря уже о том, что в демоверсии доступны лишь первые три часа игры. Но то, что есть сейчас, вызвало у меня уважение и почти восторг.

Так что достаём сборники рассказов Лавкрафта и ждём: до релиза как раз успеем перечитать всё, что нужно, чтобы по достоинству оценить работу Cultic Games. ■

«КРОВНАЯ ВРАЖДА: ВЕДЬМАК. ИСТОРИЙ» – ХОРОШАЯ ПОВЕСТЬ, НО СКВЕРНАЯ РЕКЛАМА «ГВИНТА»

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

Я ни капли не хотел писать о **«Кровной вражде»**. Не из неприязни к ККИ, их я уважаю; считайте это моей «чуйкой». В конце концов, просто вдумайтесь: «Кровная вражда» это *спинофф спиноффа*. Отпрыск **«Гвинта»**, который, в свою очередь, родился лишь благодаря популярности третьего **«Ведьмака»**.

Самостоятельная ролевая игра, в которой вся боёвка работает по правилам «Гвинта»? Ума не приложу, что может пойти не так! Ведь «Гвинт» так хорош и популярен (без обид, **CD PROJEKT RED**), что разработчики пошли на капитальную переработку самой концепции игры, чтобы сделать её хоть сколько-то конкурентоспособной. Скепсис возникает будто сам собой.

И, надо сказать, не зря.

НЕКОТОРЫЕ ПЕРСОНАЖИ, которым в книгах и играх не уделили много времени, в «Кровной вражде» прямо расцветают. Вот вам и предлог сделать «Истории» постоянным форматом

В БОЛЬШИХ ПОЗОЛОЧЕННЫХ СУНДУКАХ, которые нужно находить по картам, лежат... «плюшки» для «Гвинта». Вроде и неплохой кросс-промоушен, но обидно: ничего полезного для *Мэвы* в сундуках нет

РИВИЙСКИЙ КОНЬ

Мой коллега Лев Левин в своём превью из прошлого номера назвал «Кровную вражду» классической ролевой игрой, но это не совсем верно. Эксперимент CD PROJEKT RED нельзя вписать в строгие рамки одного жанра. Да и, в общем-то, не нужно. Если вы играли, скажем, в **The Banner Saga** или **Pyre**, то прекрасно поймёте, о чём речь. «Кровная вражда» – это как раз такой гибрид. Гибрид визуальной новеллы, стратегии и, в данном случае, обновлённого «Гвинта».

Сами разработчики позиционируют своё детище как самостоятельный проект,

СПУТНИКИ МЭВЫ слегка поверхностны, но харизматичны все как на подбор. Болтать с ними хочется постоянно, но, увы, реплик у них не так много, как хотелось бы

но истинную цель «Кровной вражды» видно за милю – она должна привлечь в «Гвинт» новую аудиторию. Релиз приурочен к выходу **«Возвращения домой»** – глобального обновления, которое перелопачивает «Гвинт» почти до неузнаваемости. А «Кровная вражда» изначально должна была стать его частью и запускаться напрямую из его клиента.

Мысль о том, что (по сути) «промо» для не самой популярной карточной игры проталкивают как нечто большое и серьёзное, может кого-то покоробить. Понимаю. Меня, к примеру, она коробила ощутимо. Но нельзя не отдать CD Projekt Red должное. По мере того как игра росла в размерах и амбициях, разработчики не стали срезать углы, чтобы втиснуть её в клиент «Гвинта». Наоборот: поляки не разменялись на мелочи и не пошли на компромиссы ради собственного комфорта. Далеко не каждый разработчик решится на такие риски, когда речь заходит о релизе совсем не первой важности.

Поэтому «Кровная вражда» и не выглядит лишь довеском к уже существующей IP. Поэтому она не смотрится дешёвой или «второстепенной». Под *самостоятельностью* проекта студия, судя по всему, подразумевала то, что не пожалеет на него сил, – и не слукавила. Всю «Кровную вражду» тянет на себе то, что уже давно стало визитными карточками авторов «Ведьмака»: эстетика, презентация и тексты.

СКАЗКА НА НОЧЬ

Не знаю почему, но я совсем не ждал от «Кровной вражды» достойного сюжета. А в итоге именно благодаря ему игра не потратила моё время зря. Кампания королевы Мэвы во второй нильфгаардской войне перекликается с предпоследним романом **«Саги о ведьмаке»**, **«Владычицей озера»**, – причём не только событиями,

МИРОЛЮБИВЫЙ ТРОЛЛЬ и его «подарок». Подобных ситуаций в игре всего парочка, но все пробивают на смех

но и духом. Мэва, как и книжный Геральт, сталкивается с, казалось бы, непреодолимой проблемой и отправляется в поход, дабы привлечь на свою сторону как можно больше союзников и дать отпор нильфгаардским оккупантам. А по пути, разумеется, встречает новых сопартийцев и решает проблемы местного населения.

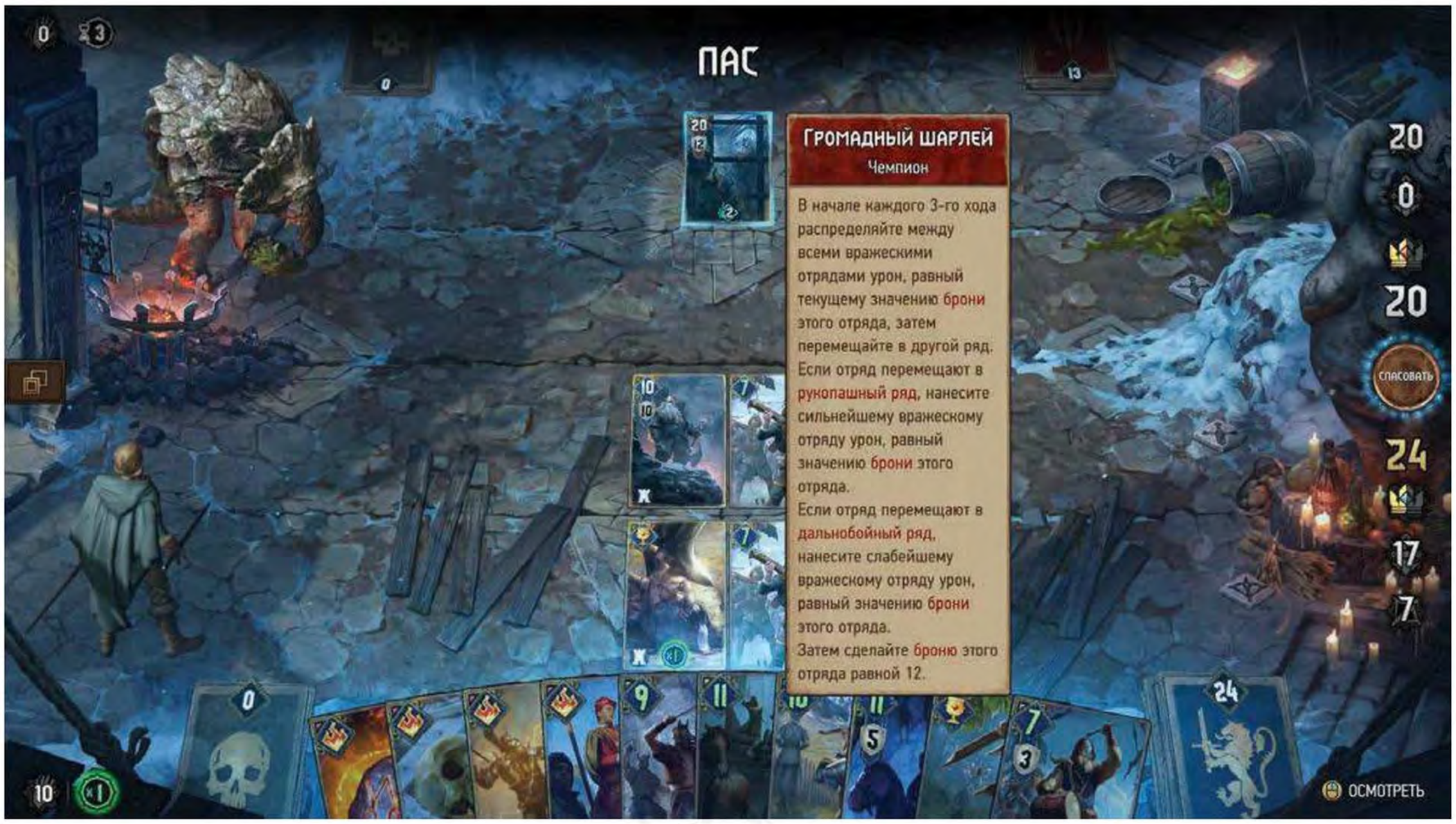
Сам по себе сценарий прост, как палка, но большего от него и не требовалось. Невероятных сюжетных поворотов в «Кровной вражде» не сыщешь (хоть и, признаю, пару раз она меня удивила), потому что история завлекает не своими виражами, а образностью и колоритом – любимыми инструментами пана Сапковского. Разработчики сделали акцент не на конечной точке пути, а на самом путешествии, под завязку набив даже столь скромный и закрытый (по меркам «Ведьмака») мир мелочами, персоналиями, ситуациями и непростыми дилеммами.

Поэтому, хоть я и знал, чем всё закончится, следить за происходящим на экране всё равно было интересно. У событий есть иллюзорный, но смысл, вес – исключительно благодаря стараниям сценаристов. Войско Мэвы каждые несколько минут попадает в переделку, и как бы ни любил Геральт *не* выбирать из двух зол, Мэве, по долгу монарха, выбирать придётся постоянно. Морить своих солдат голодом или обнести и без того натерпевшихся крестьян? Фактически совершить военное преступление или дать Нильфгаарду преимущество? Потакать ли одному из сопартийцев, просто чтобы он не ушёл восвояси?

Естественно, у всех решений есть последствия. Иногда моментальные, иногда – отложенные, но (чаще всего) незначительные. Сжалились над эльфом, которого босяки избивали на городской площади? Сюрприз, избивали-то не просто так – эльф был шпионом скоя'таэлей; теперь он отплатит за вашу доброту, отравив часть солдат. Правда, это никак не скажется на развитии сюжета. Просто укольчик вам в спину, чтоб знали, почём фунт лиха. Но даже таких укольчиков хватает, чтобы погружаться в ситуации и думать над решениями порой по 10–15 минут.

Я могу осыпать нарративных дизайнеров комплиментами сутки напролёт, но в двух словах повествование «Кровной вражды» можно описать так: доступное и приятное. Ничего лишнего. Оно выстроено так, чтобы вы плыли по течению вообще не задумываясь, будто взахлёб читаете книгу в три часа ночи. Оно моментально затягивает, спасибо замечательному визуальному дизайну и саундтреку. Вроде бы и просто, но с выдержанным чувством вкуса, со стилем. И, отвечая на незаданный вопрос: да, история напоминает о «Ведьмаке». Но не персонажами или размахом, а скорее настроением. Манерой.

К сожалению, именно это ставит крест на «Кровной вражде» как на дорогой и помпезной рекламе «Гвинта».



ПОХОДНЫЙ ЛАГЕРЬ со временем обогатится функциями и новыми палатками, но смысла в нём не слишком много. Прокачка рудиментарна: знай себе улучшай здания, чтобы запихнуть в колоду побольше прокачанных карт

КАРТОЧКИ ЗА ТРИСТА

До сих пор я ничего не говорил про геймплей, потому что говорить практически не о чем. Каждый из пяти актов сюжета разворачивается на отдельной карте: Лирия, Аэдирн, Махакам, Ангрен и Ривия. Они великолепно нарисованы, но делать на них нечего. Структура актов одна и та же: начинаете в одном углу карты и медленно маршируете в другой, пока игра диалоговым окном не прикажет остановиться.

Формально вы можете исследовать местность, но фактически исследования почти нет. Не царское это дело – по грязище шастать: просто заплатите разведчикам копеечку, и они отметят на карте все интересные места за вас. Останется только дойти до них. Иными словами, передвижение по глобальной карте можно было спокойно заменить той же анимацией войска на марше, а-ля The Banner Saga, и игра ничего бы не потеряла. Напротив, без изометрии у художников был бы больший простор для творчества.

Но да чёрт с ним. Уныние марш-броска разряжают ровно две вещи: прекрасные сюжетные сценки и... «Гвинт». И вот как раз с ним, с основным (по задумке) пунктом повестки, у игры большие проблемы.

Суть подавляющего большинства колодостроительных игр, вне зависимости от механических тонкостей, неизменна: собери собственную колоду и проверь, как она проявит себя в действии. Прелесть жанра раскрывается не только в процессе самой партии, но и во всём, что ему предшествует. В предвкушении. Правильно ли ты подобрал синергию? Сработает ли она? Подумал ли ты о самых очевидных «контрах»? Как пересобрать колоду после оглушительного поражения, чтобы не наступить на те же самые грабли вновь?

Если рассматривать «Кровную вражду» именно с этой точки зрения, как амбассадора большого «Гвинта», она с треском проваливается. По идее, чтобы привлечь аудиторию, она должна была бы показать все самые захватывающие аспекты механики. Многообразие стратегий и доступных тактик, невообразимо хитрые взаимодействия карт, везение, азарт, раж! Но ничего этого нет.

В списке фишек, конечно, указано «более 250 карт», но не обманывайтесь: *вам* в руки достанется от силы треть из них. Всё остальное – в руках ИИ-болванчиков. Среди доступных карт попадаются необычные экземпляры, но о каком-то внятном колодостроении можете даже не думать. Сколь бы вы ни старались, на выходе у вас всё равно получится одна и та же аггро-колода. А значит, никакого фактического разнообразия – только мнимое.

В таком случае, наверное, оппоненты постоянно подбрасывают сюрпризы в боях, и нужно малыми силами находить подход к каждому? Увы, нет. Монстры, скоя'таэли и нильфгаардцы ведут себя примерно одинаково и не бросают совершенно никакого вызова. За 18 часов прохождения я почувствовал необходимость пересобрать колоду дважды, и оба раза – на схватках с боссами. И то я решил проблемы не капитальным пересмотром тактики, а *удалением* буквально одной-двух карт.

В обычных боях нет абсолютно никакого разнообразия и глубины. Сам факт сводит меня с ума: CD PROJEKT RED пытаются рекламировать «Гвинт», показывая, насколь-

РЕМУВАЛ! Полцарства за массовый ремувал!

ДО ЧЕГО ТЕХНИКА ДОШЛА! Ваш **Hearthstone** теперь и тут, и там показывают!

ко он скучен. Причём скучен их же стараниями. Сильно стеснив игрока в возможностях, они демонстрируют ему только верхушку айсберга, на которой не происходит ровным счётом ничего примечательного. Из-за этого внимание тут же переключается на нечто более увлекательное: сюжет. И ждёшь ты в итоге не очередной унылой баталии, а разговора с товарищами в палатке.

Иными словами, «Кровная вражда» пытается привлечь новую аудиторию к «Гвинту», предлагая то, чего в нём нет и никогда не было.

Вдвойне обидно потому, что «Кровная вражда» временами не боится экспериментировать. Многие квесты помимо денег и ресурсов дают либо новую карточку, либо её фрагмент: найдёте оставшиеся – пополните колоду. Простое и понятное вознаграждение. Более того, некоторые ваши решения напрямую сказываются на силе доступных карт. Спутники – это не просто говорящие головы. Это ваши «легендарки». И если сделать что-то, что им не по душе, сопартиец уйдёт, хлопнув дверью, а вы потеряете неплохую карту. Или наоборот: если заслужить доверие персонажа, его карта станет куда сильнее стандартной версии.

Но главная находка студии – головоломки. Особые сражения с заданной колодой и условиями, эдакие шахматные задачки на понимание механик. Если обычные бои вызывают скуку, то головоломки, наоборот, регулярно подкидывают что-нибудь новенькое. Именно они показывают истинную гибкость механик «Гвинта» и доказывают, что движок способен раз за разом генерировать непростые ситуации, не используя при этом сотни карт. Какие-то из них завязаны на математику, другие – на позиционирование карт. Но решение всегда до боли простое. Я почувствовал себя идиотом, когда смог решить одну из таких головоломок, только показав экран коллеге. И это было здорово.

Жаль только, что мало.

■■■

«Кровная вражда» создаёт интересный прецедент в индустрии. CD PROJEKT RED заслуживает похвалы за то, что не стала «доделывать» сингл к старой IP спустя рукава, а подошла к делу со всей ответственностью. Однако именно привязка к «Гвинту» и создаёт внутренний конфликт, раздирающий игру на части.

Слишком мало карт и «Гвинта» для его хардкорных фанатов, но вместе с этим слишком *много* «ненужных карточек» для тех, кто пришёл за историей. А потому игру в принципе сложно рекомендовать кому бы то ни было. Особенно учитывая колоссально (на мой взгляд) завышенный ценник в 1000 рублей.

«Кровная вражда» вряд ли вызовет у вас желание поиграть в «Гвинт», но тоску по типично «ведьмачьему» сюжету она утоляет отлично. А это маленький, но всё же успех. ■

5 СПОСОБОВ НАКОРМИТЬ ОБЕЗЬЯН

B DO NOT FEED THE MONKEYS

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Представьте, что есть некий секретный клуб, члены которого всё время следят за другими людьми с помощью камер. Они видят, кто чем занимается, что ест и с кем спит, а полученную информацию за деньги предоставляют руководству. Своих объектов они для пущей конспирации называют не иначе как обезьянами, а главное правило одно: ни в коем случае этих приматов не «кормить». То есть не вступать с наблюдаемыми в контакт и никак не влиять на их жизни.

Но некоторым играм правила нужны только для того, чтобы их нарушать, верно? Так и здесь: разумеется, разработчики знали, что каждый пользователь только и будет, что «кормить обезьян», и собрали в Do Not Feed the Monkeys кучу самых бесстыдных способов так или иначе вклиниться в жизнь чужого человека.

ПРИМЕРНО ТАК выглядит рабочий стол любого из членов Клуба изучения приматов

СОРВАТЬ ИЛИ УСТРОИТЬ ОГРАБЛЕНИЕ

Главное, что предстоит делать по ходу прохождения Do Not Feed the Monkeys, – именно следить за людьми. Слушать смешные и печальные диалоги, подмечать в них ключевые фразы и детали и записывать всё в блокнот. А потом по этим заметкам искать дополнительную информацию в браузере, чтобы лучше разобраться в происходящем.

Иногда в руки наблюдателя будут попадаться никнеймы в чате или номера телефонов, поэтому узнавать что-то новое и влиять на жизни можно и через прямое общение с объектами. Благодаря комбинации всех этих инструментов разработчикам удалось организовать полноценные расследования в духе классических квестов. Мало просто увидеть какое-то событие: после него ещё обязательно придётся покопаться в интернете, а факты оттуда проверить или передать кому нужно. И только потом, возможно, извлечь для себя какую-то выгоду.

СВОЕЙ ТЕКИЛЫ девочка так и не дождётся...

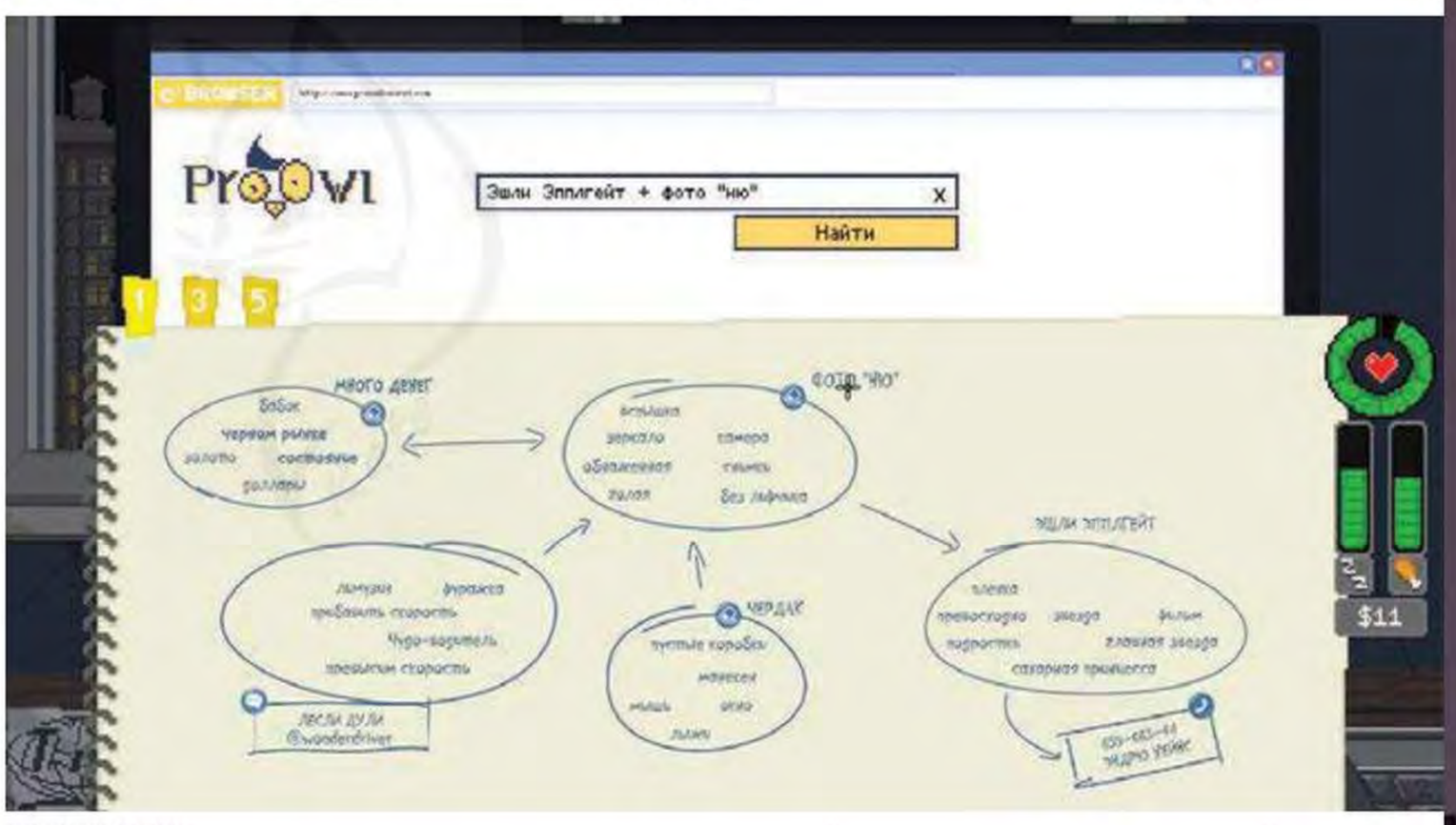
СЛЕДИТЬ за здоровым питанием, сном и деньгами приходится постоянно

Ведь, узнав что-то ценное, можно натворить немало дел: диапазон возможных исходов ширится от простых «продать или утаить информацию» до судьбоносных «спасти или, наоборот, загубить чью-то жизнь». Ну и конечно, не раз и не два нам выпадет шанс вывести преступника на чистую воду – или даже самому нарушить закон вместо него, если награда соответствует риску.

Самый простой пример – ограбления: несколько раз игрок может их как спровоцировать, так и предотвратить. Есть, например, комичная сюжетная ветка с ночным магазинчиком алкоголя, незадачливый владелец которого постоянно засыпает на рабочем месте. Одни посетители отчаянно пытаются его разбудить, другие просто рассказывают спящему толстяку о наболевшем, а находчивый грабитель в маске лошади каждую ночь обчищает кассу прямо под носом у спящего хозяина.

Что делать? Можно проигнорировать и через несколько дней прочитать в ежедневной газете, что магазин закрылся из-за постоянных ограблений. А можно с помощью личных наблюдений, реплик посетителей и поиска в браузере выяснить, что за это магазин, где он находится и какая фирма его охраняет. Ну а потом позвонить и сообщить об ограблениях этой самой охране. Если вы, конечно, добропорядочный гражданин.

Но если вы, наоборот, только и ждёте шанса на ком-нибудь нажиться, таковой тоже вскоре представится. Так, в какой-то момент на почту придёт задание: узнать, в какое время у букмекерской конторы выключается сигнализация. Или во сколько богатая бабушка обычно уходит из дома. Естественно, если вынюхать информацию и выдать её заказчикам, то со сбережениями бабули и конторой случатся неприятности. Зато игрок получит солидное вознаграждение – и очередной закрытый квест.



ПРИМЕРНО ТАК выглядят здешние расследования: ключевые слова собираются в группы, которые можно объединить под каким-то выводом. И каждое слово или даже комбинацию можно пробить в интернете, чтобы получить адреса, номера телефонов, имена и прочую информацию

ПОДСМОТРЕТЬ ЗА ПОДСМАТРИВАЮЩИМ

Правда, никто не даст вам двадцать четыре часа в сутки совать нос не в своё дело: по ходу всего процесса слежки члену Клуба изучения приматов будут постоянно мешать. Причём не только другие люди, но и его же организм.

Во-первых, подглядывая за другими, важно не забывать о собственном благополучии. Голод и недосып рано или поздно дадут о себе знать, так что надо регуляр-

НАБЛЮДАЕМЫЕ ОБЪЕКТЫ редко оправдывают светлую веру в человечество

МЕСТНЫЙ СОСЕД-ПОПРОШАЙКА свою цель выполняет идеально: каждый раз умудряется вывести из себя

ЭТО МУЖЧИНА, если что. Причём достаточно солидный

но тратить время на сон, ходить в супермаркет или заказывать еду у службы доставки. Причём и тут приходится соблюдать баланс: если питаться только пиццей и китайской лапшой, рано или поздно забарахлит сердце, но и одними яблоками сыт не будешь. Вот и приходится бегать, думать, балансировать.

А ещё как-то зарабатывать на всё это деньги. Клуб, конечно, готов платить за информацию, но заказы поступают редко, а на новые камеры приходится тратиться часто. Значит, придётся бегать по подработкам: мыть посуду, выгуливать собак и даже ящики грузить, если силёнок хватит. На всё это тоже уходят драгоценные часы жизни.

А ведь есть ещё хозяйка, которой каждые три дня надо отдавать квартплату (желательно в определённое время суток!), иначе героя просто выселят. И сосед, которому-то и дело нужна мелочь ради какого-то важного дела. И какие-то фанатики, предлагающие поговорить о Боге. И почтальон, вечно ошибающийся дверью.

Эти мелкие истории тоже добавили не просто так: тот же почтальон, если ему помогать, рано или поздно предложит работу, а фанатики принесут цветок, который станет индикатором нашей «кармы». Творили добро – расцветёт, отказывали курьеру в чаевых – завянет. Но всё это так или иначе отвлекает от работы, так что даже с запасом денег не ждите мирных посиделок за экраном с камерами: всё время что-нибудь будет выбивать из колеи.

Менеджмента здесь вправду много, и поначалу он съедает кучу времени, так что приходится торопиться, как-то зарабатывать деньги, успевать их отдавать, покупать камеры и, самое главное, наблюдать за «обезьянами». Тем более что некоторые события происходят строго по расписанию.

Например, одна крайне неприятная тётка-папарацци каждое утро и в середине дня приходит на чердак, чтобы сделать несколько «голых» снимков юной знаменитости и продать их на чёрном рынке. Из её пошлых комментариев рано или поздно удастся понять, в каком фильме снималась звезда, а благодаря разбросанным вещам и неосторожным высказываниям выяснить, что хитрая женщина подрабатывает шофёром у этой самой актрисы.

Дальше уже дело техники: узнать имя знаменитости и телефон её агента можно с помощью интернета, и там же найдётся информация о самой преступнице. Дальше достаточно сообщить о злодеяниях – или даже записать горе-фотографа на видео, чтобы отправить запись по нужному адресу. Всё это, само собой, напрямую отразится на денежном балансе героя и судьбе папарацци.

ВМЕШАТЬСЯ В КАРЬЕРУ ТРАНСВЕСТИТА

Самое главное, что возникает благодаря менеджменту и всем этим событиям вокруг, – атмосфера, присущая жизни фрилансера. Игра постоянно заставляет беспокоиться о бытовых вещах, отвлекаться, зарабатывать деньги, отбиваться от надоед, но думаешь ты в итоге только о том, как бы снова вернуться за монитор и включить камеры. При этом за стеной постоянно кто-то либо плачет, либо орёт, либо стонет в порывах страсти, либо сверлит и стучит – вся размеренная и однообразная жизнь в четырёх стенах воссоздана вполне аутентично.

ОЧЕНЬ ЧАСТО игра молчаливо намекает, что на камере не всё ладно и стоит что-нибудь предпринять. Одни намёки не очень очевидны, а другие... впрочем, вы и сами видите

Зато события по ту сторону камер – её полная противоположность: там наблюдателю раз за разом попадаются чудаки один страннее другого. Например, в одной из «клеток» (так игра называет комнаты, за которыми следит игрок) крайне деловой товарищ с сединой и гигантской лысиной целый день сидит у компьютера, глядя на графики и стопки отчётов. В телефонных разговорах он в основном обсуждает рабочие вопросы об аудитах и банковских делах – и лишь изредка повышает на кого-то голос: то требует прекратить шантаж, то умоляет помочь устроить звёздную карьеру. Главное – дождаться ночи: именно тогда выяснится, что деловой мужчина любит переодеваться в платье со стразами, роскошный парик и танцевать с метлой в руках у зеркала, распевая будущие хиты. Что с этой информацией делать? Дело ваше, но игра обязательно предложит сразу несколько соблазнительных вариантов.

СДАТЬ МАНЬЯКА МАНЬЯКУ

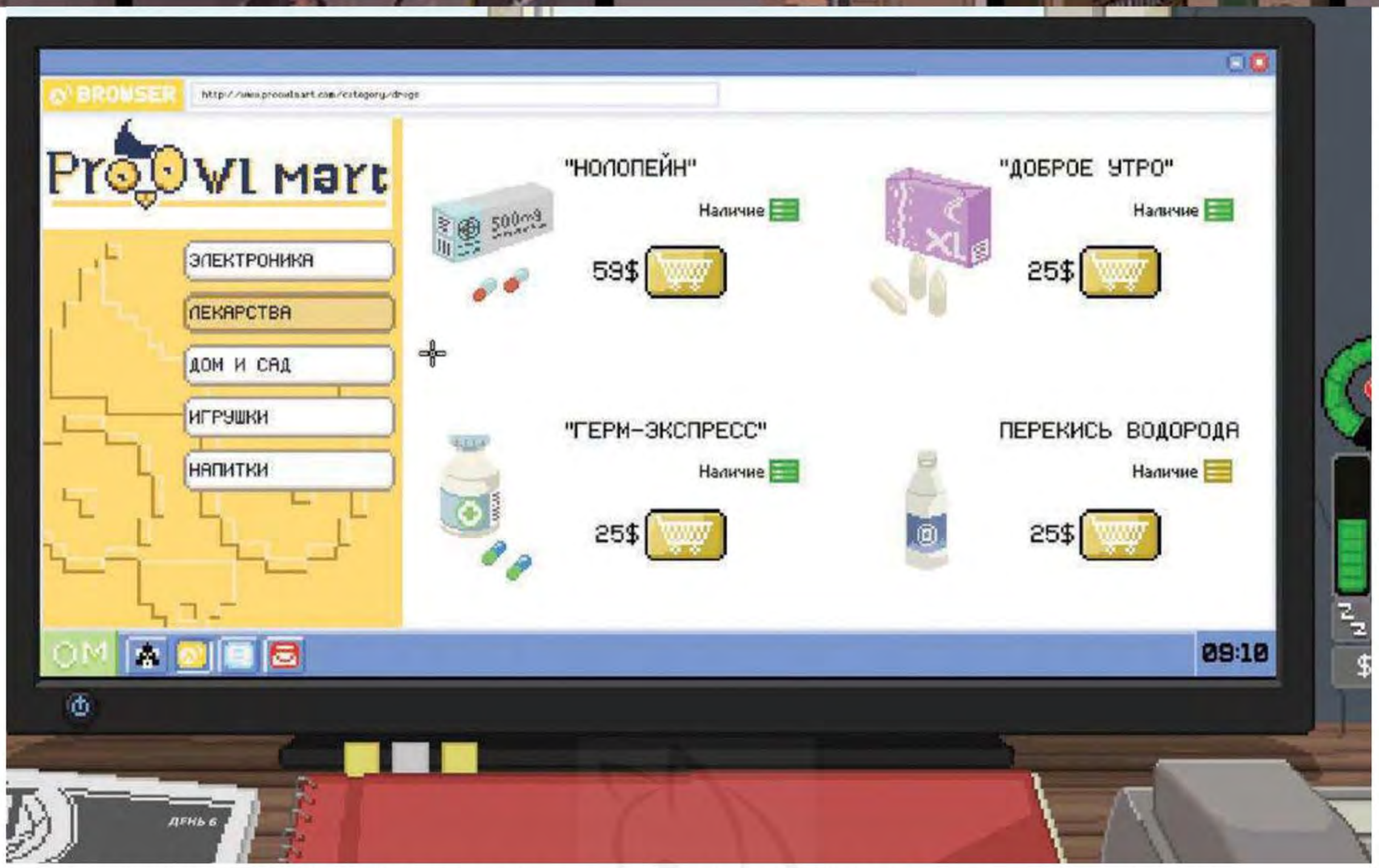
Do Not Feed the Monkeys не пытается вести игрока за ручку: успех зависит только от вашей наблюдательности и смекалки. Все улики, ключевые слова и прочее приходится сопоставлять самостоятельно, и далеко не всегда получается с ходу понять, в чём суть очередного экрана.

ХОТЯ имена и названия стран разработчики изменили, Гитлер узнаётся с первого взгляда

Ну вот что, например, не так с обычной бензоколонкой? Одна за другой там проезжают машины, но сообразить, зачем эту камеру выдали наблюдателю и нужна ли она вообще, удаётся далеко не сразу. До тех пор, пока не экране не появится грузовик со сбитой бабкой на капоте. Если пробить номер автомобиля по базе данных, выяснится, что у водителя набрался целый список нарушений: от побега с места ДТП до эксгибиционизма. А если ещё и поискать информацию в газетах, окажется, что в округе орудует настоящий дальнобойщик-психопат, который испытывает кайф, когда кого-то сбивает.

Что делать? Я решил его выдать: нашёл в интернете какую-то боевитую пенсионерку, готовую разбираться с подобными случаями, записал очередной «пит-стоп» неадекватного водителя (в этот раз уже со школьником на лобовом стекле) на видео и отправил всю информацию воинственной бабуле. Поступил ли я правильно? Не факт: наутро в новостях сказали, что дальнобойщика сожгли заживо вместе с его подругой.

На разного рода жестокие неожиданности игра вообще щедра. Удивляет, насколько смело и остроумно разработчики подошли к сатире: юмора в проекте много,



НЕКОТОРЫМ «ПРИМАТАМ» МОЖНО СЛАТЬ ПОСЫЛКИ, чтобы направить сюжет по определённым рельсам. Проблема в том, что сперва надо выяснить адрес жертвы, а потом хорошенько поразмыслить, что же ей отправлять и, главное, зачем. Назначение многих предметов из магазина так и осталось для меня загадкой

и местами он балансирует на грани дозволенного – вызывающие и этически сомнительные шутки (а то и целые квесты) вам встретятся не раз и не два.

Например, подвернётся возможность понаблюдать за пожилым и очень подозрительно усатым «приматом». Казалось бы, дед как дед – только говорит он с кошмарным немецким акцентом, постоянно вспоминает прошлое, свои подвиги, фанатов, чёрно-пепельные усы и «модную чёлку», а по вечерам устраивает пересмотры военной хроники. И каждый раз потом обязательно причитает: ох уж эти манипуляторы, ох уж эти «сыны грязной расы».

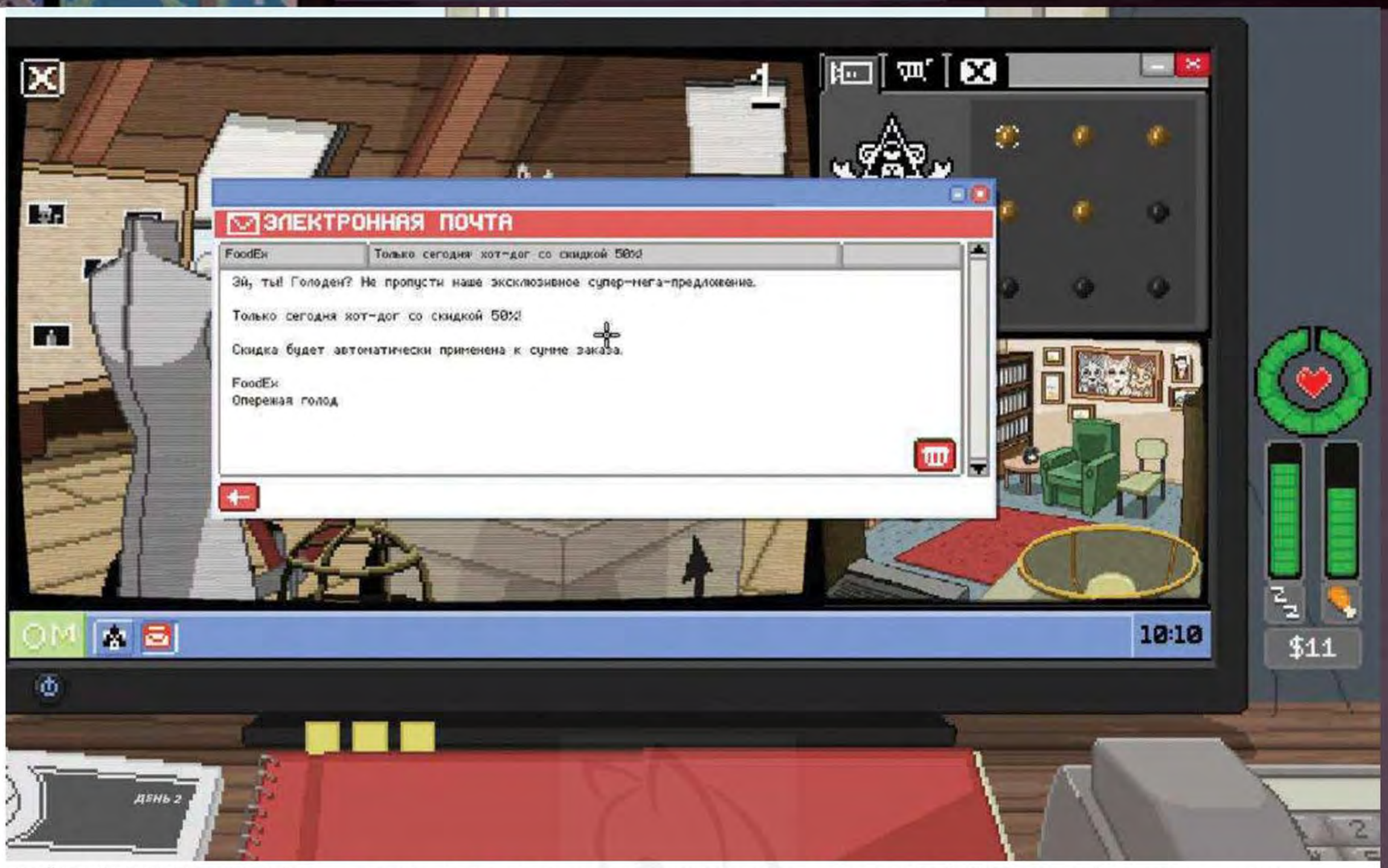
Если выловить в его стенаниях ключевые фразы и чуточку погуглить, можно узнать и об усатом военном диктаторе, исчезнувшем много лет назад, и о том, под каким именем шифруется сейчас сей господин. И, сопоставив улики, узнать в пропавшем военном преступнике нашего дедулю. А вот что с этой информацией делать – опять-таки забота игрока.

ОБЛАЖАТЬСЯ

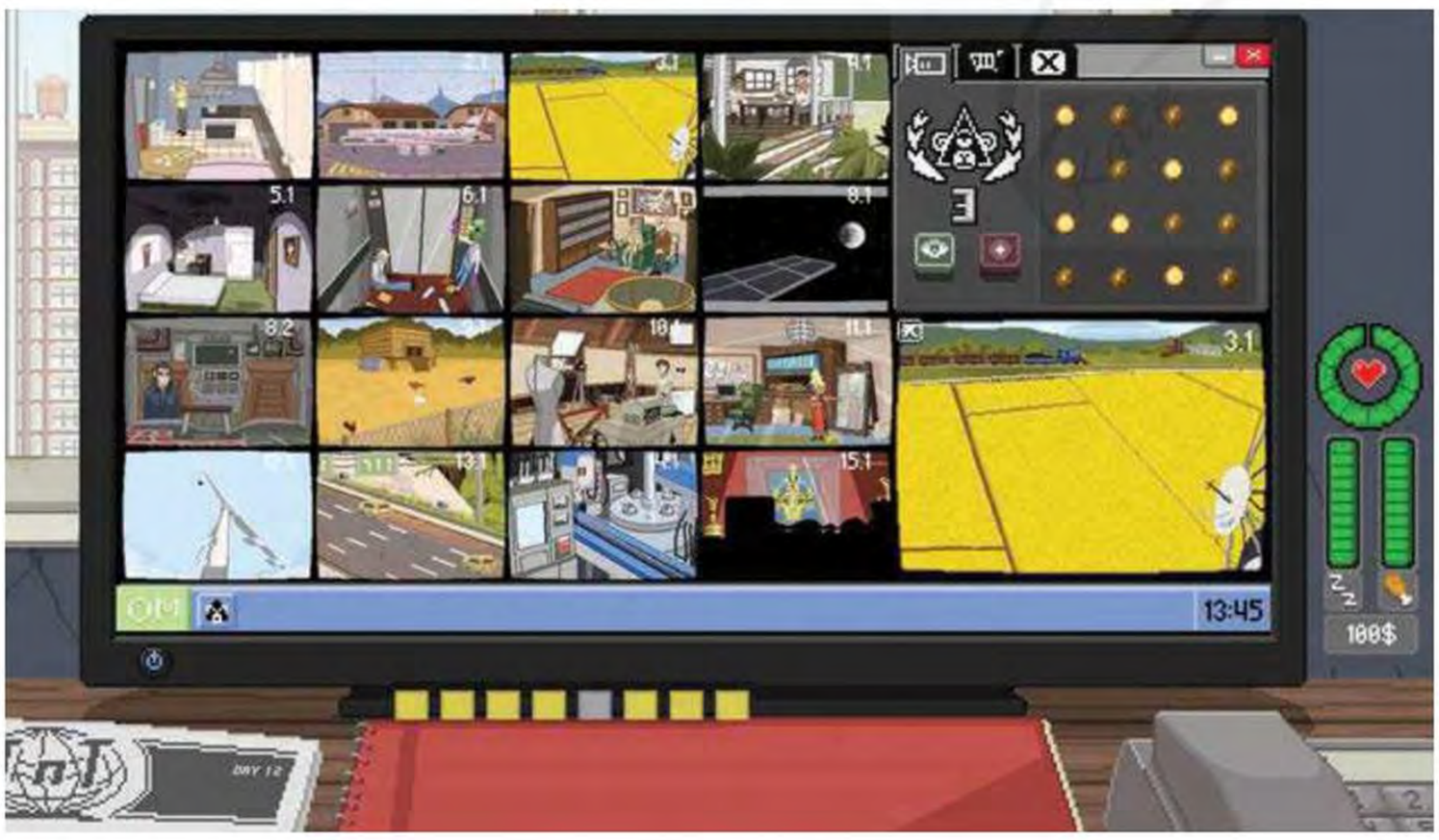
Ну и наконец, можно просто взять и... накосячить. Всё-таки «кормить обезьян» запрещено, и нарушать это правило стоит крайне осторожно! А хитрая игра, конечно, постоянно подталкивает сделать всё тяп-ляп.

Я, например, как-то раз решил отговорить одного объекта есть вредную пищу. Просто потому, что до этого выяснил, из чего эту еду готовят. Намекнул раз, другой, а товарищ взял и догадался, что за ним следят. «Клетка» стала недоступна, целая сюжетная ветка куда-то исчезла, а мне ещё повезло, что на главного героя не натравили полицию. Ту же тётку-папарацци тоже можно отпугнуть, если прямо во время телефонного разговора начать задавать вопросы про её чердак. Подобных вариантов влипнуть игра подкидывает немало.

К слову, *проиграть* в Do Not Feed the Monkeys или просто вылететь из клуба можно самыми разными путями: удалить приложение для слежки, нарваться на полицию или просто не успеть купить новые камеры. Ещё один вариант – задерживать квартплату настолько часто, чтобы взбесить хозяйку: в этом случае она сама выкинет на ули-



ПОРОЙ НА ПОЧТУ ПРИХОДЯТ НОВОСТИ о скидках. И, что самое приятное, даже внутри игры им радуешься как в жизни: денег в Do Not Feed the Monkeys постоянно не хватает



цу, а правительственные службы быстренько возьмут дело с клубом в оборот.

Концовок здесь много, и каждая со своими неожиданностями, а после завершения игры придёт краткая сводка обо всех интересных делах. Она может оказаться какой угодно: от весёлой и в целом благополучной до глубоко трагичной, но зато захватывающей – всё зависит от выборов в конкретном прохождении.

А попробовать ещё раз вам обязательно захочется: первый «заход» занял у меня два часа, второй – три, третий – снова два, и ещё прохождений пять, по моим прикидкам, нужно наиграть дальше, чтобы увидеть все возможные исходы. Впрочем, тут сложно сказать с уверенностью: слишком уж много было развилок, до которых я просто не додумался.

■■■

Do Not Feed the Monkeys создали в небольшой испанской студии **Fictiorama**, основанной тремя братьями. Кого-то в их проекте обязательно не устроит пиксель-арт, а кого-то – нестандартный геймплей, но если вам не критично ни то, ни другое, знайте: своего игра добивается на все сто. Чтобы почувствовать себя настоящим вуайеристом, у которого глаза повсюду, а один телефонный звонок способен разрушить или спасти чью-то жизнь, не нужно даже напрягать воображение. Что вы станете делать и чем именно будете «кормить обезьян» – дело исключительно ваше, но хотя бы попробовать себя в роли «смотрителя зоопарка» всё-таки стоит. В конце концов, настолько обаятельные и остроумные маленькие игры – редкость даже для нынешнего заваленного инди-контентом **Steam**. ■

KINGDOM COME: DELIVERANCE

АМУРНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

ЕВГЕНИЯ САФОНОВА

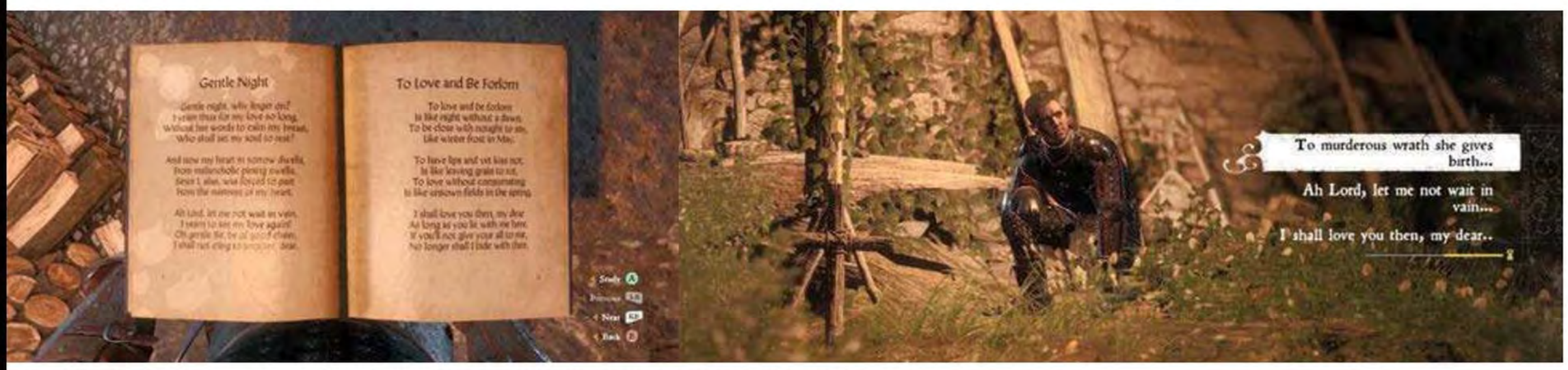
16 октября вышли сразу два крупных дополнения к **Kingdom Come: Deliverance**: «**Амурные приключения храброго пана Яна Птачека**» и **Tournament**. Приключения деревенского паренька Индро в средневековой Богемии полюбились многим, так что студия **Warhorse** ожидаемо предоставила игрокам возможность вернуться в этот суровый, но обаятельный мир. И если в DLC «**Из пепла**», релиз которого состоялся летом, Индро пришлось восстанавливать разрушенное поселение, то в предстоящих аддонах нас ждут более камерные конфликты.

ALL YOU NEED IS LOVE

Ни то, ни другое DLC не добавляет на карту новых локаций, зато нас ожидают забавные квесты. The Amorous Adventures of Bold Sir Hans Capon расскажет историю любовных похождений Ганса Капона, в русской локализации – Яна Птачека. С этим шальным юным дворянином Индро близко познакомился в основной игре, а теперь пан Птачек просит помочь ему завоевать сердце красавицы Каролины, дочери мясника. Разница социальных положений его не смущает: глупые условности не помеха настоящей любви!

При этом лёгких путей влюблённый пан не ищет. Тривиально признаваться в своих чувствах не в его стиле. Он хочет вскружить голову Каролины романтическими подвигами: преподнести своей зазнобе фамильное ожерелье Птачеков, а затем покорить её романтической поэзией, предварительно выпив волшебный эликсир привлекательности.

Естественно, всё идёт не по плану: ожерелье Птачек проигрывает в кости, и именно Индро должен отыскать драгоценность и вернуть законному владельцу. Торговец с красноречивой кличкой Шарлатан (с ним



ТА ЕЩЁ РАБОТЁНКА. Но не всё же головы рубить! Можно и на романтику прерваться ради разнообразия

There you are, you seducer! Now you'll see how a butcher protects his daughter's honour!

ЗАБАЛТЫВАТЬ СУРОВОГО МЯСНИКА или бесхитростно сразиться на мечах с ним и его слугами – решать игроку. Но помните: от ваших действий зависит счастье двух юных сердец!

игроки могли познакомиться в побочном задании в Kingdom Come: Deliverance) отказывается продавать эликсир, пока мы не выполним для него кое-какую сомнительную работёнку. В поэзии Птачек не силён, так что Индро надо найти книгу со стихами, самому выучить их наизусть и суфлировать приятелю из кустов, пока тот ораторствует под окном своей прекрасной дамы.

Проблемы начинаются с первого же пункта: вернуть ожерелье. Парень, которому Птачек проиграл семейную реликвию, успел её потерять – вместе с жизнью. В поисках драгоценности Индро предстоит хорошенько побегать по карте, изображая следопыта, расследовать убийство и проникнуть на закрытый турнир по игре в кости: ожерелье в итоге окажется наградой за победу.

Как всегда в Kingdom Come, задача решается разными способами. Можно пролезть на турнир, назвавшись чужим именем, и честно выиграть ожерелье в мини-игре. Можно прорваться с мечом наголо и забрать драгоценность силой, если вы уверены, что положите всю охрану. Можно вычислить победителя турнира и перекупить у него ценный приз... или просто стянуть из кармана. Наконец, можно пробраться в нужное здание под покровом ночи, взломать сундук и вместе с ожерельем забрать кучу ценного снаряжения.

Но и на этом нервотрёпка не закончится: полученное ожерелье нужно подбросить в спальню Каролины вместе с любовным письмом, не попавшись на глаза бдительному стражнику. Это напрямую повлияет на завершение квеста.

ШЕКСПИРОВСКИЕ СТРАСТИ

Когда Индро закончит возню с драгоценностью, ему придётся потратить не меньше усилий, чтобы принести Птачеку эликсир привлекательности (с весьма неожиданным действием). Помимо эликсиров Шарлатан продаёт святые мощи и «магические» талисманы, но дела его идут не слишком хорошо. В обмен на зелье нашему герою нужно наладить его бизнес, а именно – напугать деревенских жителей происками Сатаны, чтобы те кинулись скупать обереги. Селяне не обрадуются, если узнают, что их дурят, так что действуйте тихо. Зато когда ещё вам выдастся возможность притвориться злобным духом, нацепив на себя оленью голову?

В финальном акте истории Индро предстоит не только подсказывать приятелю строчки из любовных виршей, но и отвлекать отца Каролины, пока Птачек добивается благосклонности прекрасной девы. Чем успешнее вы завершите предыдущие этапы квеста (например, подкинете ожерелье без шума и пыли, не попавшись охране), тем меньше времени понадобится отважному пану.

Прохождение DLC зазанимает десять-пятнадцать часов, и разработчики надеются, что оно придётся по душе всем, кому понравился юмор оригинальной игры. Дополнение обещает много шуток и остроумных диалогов: если закрыть глаза на то, что под окном красотки пан Птачек цитирует «Ромео и Джульетту», которой в 1403 году не было даже в проекте, его амурные авантюры вправду очаровывают. И даже эта историческая неточность простительна: местами действо до того напоминает комедии Шекспира, что реверанс великому драматургу как нельзя лучше вписывается в сюжет.

Кроме «Амурных приключений», которые надо отдельно покупать в Steam, игроков ожидает бесплатный аддон Tournament. Он добавляет в игру серию турниров, где можно выиграть ценные предметы и получить уникальную броню. Бои проводятся по системе best of 3: три раунда, из которых нужно победить в двух. В первой схватке вы сами выбираете оружие, а во второй выбор остаётся за соперником. Если дело дойдёт до третьего боя, последнее оружие определит устроитель турнира.

Но прежде чем Индро допустят до участия в поединках, ему предстоит ещё один новый квест. На каждом турнире неизменно побеждает таинственный Чёрный рыцарь; многие подозревают его в жульничестве, но секрет пока так никто и не разгадал. Герою предстоит разобраться с этой загадкой и вывести обманщика на чистую воду.

■■■

DLC не вносят значительных изменений в геймплей, но наверняка полюбятся поклонникам оригинальной игры. Сейчас в разработке находятся ещё два дополнения, **Band of Bastards** и **A Woman's Lot**: там обещают много экшена, кровопролитные бои и приятное нововведение в виде управляемого женского персонажа. А пока Warhorse развлекают нас знакомой атмосферой «страдающего средневековья», смехом, приключениями и новыми встречами с полюбившимися героями. ■

RED DEAD REDEMPTION 2

СОСУНКАМ ТУТ НЕ МЕСТО

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ЖАНР Вестерн
РАЗРАБОТЧИК Rockstar Studios
ИЗДАТЕЛЬ Rockstar Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Будет
ПЛАТФОРМА PS4, Xbox One

Если вас интересует, хороша ли **Red Dead Redemption 2**, отвечу сразу: да, эта игра безусловно достойна занять своё место на полке рядом с **GTA V**, третьим «**Ведьмаком**» и **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**. Но **Rockstar** не стали выпускать «GTA про Дикий Запад», как можно было подумать по трейлерам. Перед нами куда менее развлекательный проект: RDR2 – скорее портрет эпохи и «энциклопедия американской жизни», если угодно. И такое позиционирование весьма рискованно: аудитория у подобной игры будет заведомо меньше, чем у весёлых будней автоугонщиков.

В НАЧАЛЕ ИГРЫ очень удобно жертвовать предметы, поскольку ещё не доступен скупщик краденого, а в общак побрякушки отправляются по полной стоимости

БОЛЬШАЯ ТЕНЬ ОТ МАЛЕНЬКОГО ДЕРЕВА

В центре повествования – Артур Морган, одновременно похожий на Макса Пэйна из третьей игры и на Майкла из GTA V. Он – один из лучших стрелков знаменитой шайки Датча, которая переживает тяжёлые времена после неудачного ограбления: бандиты в бегах, на пятки им наступают пинкертоны и конкуренты. По сути, банда – это табор, что кочует с места на место и пытается заработать всеми доступными способами: воровством, ограблениями, ростовщичеством, мошенничеством и, конечно, скупкой и продажей краденого. Табор хоть и живёт большой семьей, но исключительно по криминальным законам – половина заработанного уходит в тайники главаря.

Но не думайте, что табор – это просто социальный хаб: Rockstar *действительно* вложили колоссальные ресурсы в проработку лагеря, и его населяют не болванки-NPC на один квест, а проработанные персонажи со своими характерами, привычками и образом жизни. Стоит пройти очередную миссию, и все начнут высказываться о её результатах. Или ругаться по новому поводу. Или обсуждать прибившуюся собаку. Повторяются из таких вот фоновых разговоров разве что песни, которые таборяне очень любят горланить долгими летними вечерами, так что бродить по лагерю всегда интересно.

Не обошлось без менеджмента поселения. На стоянке банды есть коробка для сбора пожертвований – в неё можно класть как деньги, так и любые ценные предметы, но,

УБИРАТЬ НАВОЗ придётся неоднократно

разумеется, кроме Артура, реально пополнять эту казну никто не спешит, так что заниматься благотворительностью в особо крупных размерах предстоит именно ему. После заметного взноса все потихоньку начнут уважать главного героя, а уж когда на эти деньги впервые закупят что-то важное для всех – народная любовь гарантирована.

Впрочем, добиться её можно и без денег, если выполнять полезную работу: носить по лагерю мешки с едой, колоть дрова или доливать воду в умывальники. Занятия нудные, зато от них сплошная польза: у Артура повышается «карма» (от неё, например, зависят скидки в магазинах) и растёт ключевой показатель меткого глаза.

Основных характеристик в игре три: здоровье, выносливость и этот самый меткий глаз. Со здоровьем всё понятно, выносливость расходуется на бег и плавание, а вот меткий глаз – местное замедление времени. Чем лучше развита способность, тем дольше работает slo-mo и тем больше плюсов она даёт. Если на старте можно лишь помечать точки, в которые прилетят пули (совсем как в **Hitman: Absolution**), то ближе к концу игры у целей подсвечиваются уязвимые зоны, а стрелять можно сразу.

Развитие каждой способности завязано на определённые действия: здоровье растёт в рукопашных схватках и при использовании динамита, выносливость – от бега (желательно с тяжёлым грузом на плечах), а «глаз» – от метких выстрелов и повседневной работы, вроде колки дров да свежевания туш.

Хитрость этой немудрёной системы в том, что индикаторы состоят из двух элементов: кружка и символа. Кружок отвечает за восстанавливаемую часть – постоял на месте, здоровье и выносливость пришли в норму. Причем скорость восстановления напрямую связана с тем, насколько заполнены индикаторы-символы: если там значение, близкое к нулю, дело будет двигаться очень медленно. Меткий глаз регенерирует за убийства.

«Символьные» показатели падают постепенно сами собой, хотя возможен и иной сценарий: если вы опустошили

восстанавливаемую часть и продолжаете тратить данный ресурс – например, продолжаете плыть, – то символьный показатель начнёт опускаться очень быстро. Тут уже нужен отдых, еда или какие-нибудь стимуляторы вроде тоников, алкоголя или табака. Еда и отдых восстанавливают сразу всё, а тоники – только «кружочечную» часть.

ЛЮБИМАЯ ИГРА ВАШЕГО ДЕДУШКИ

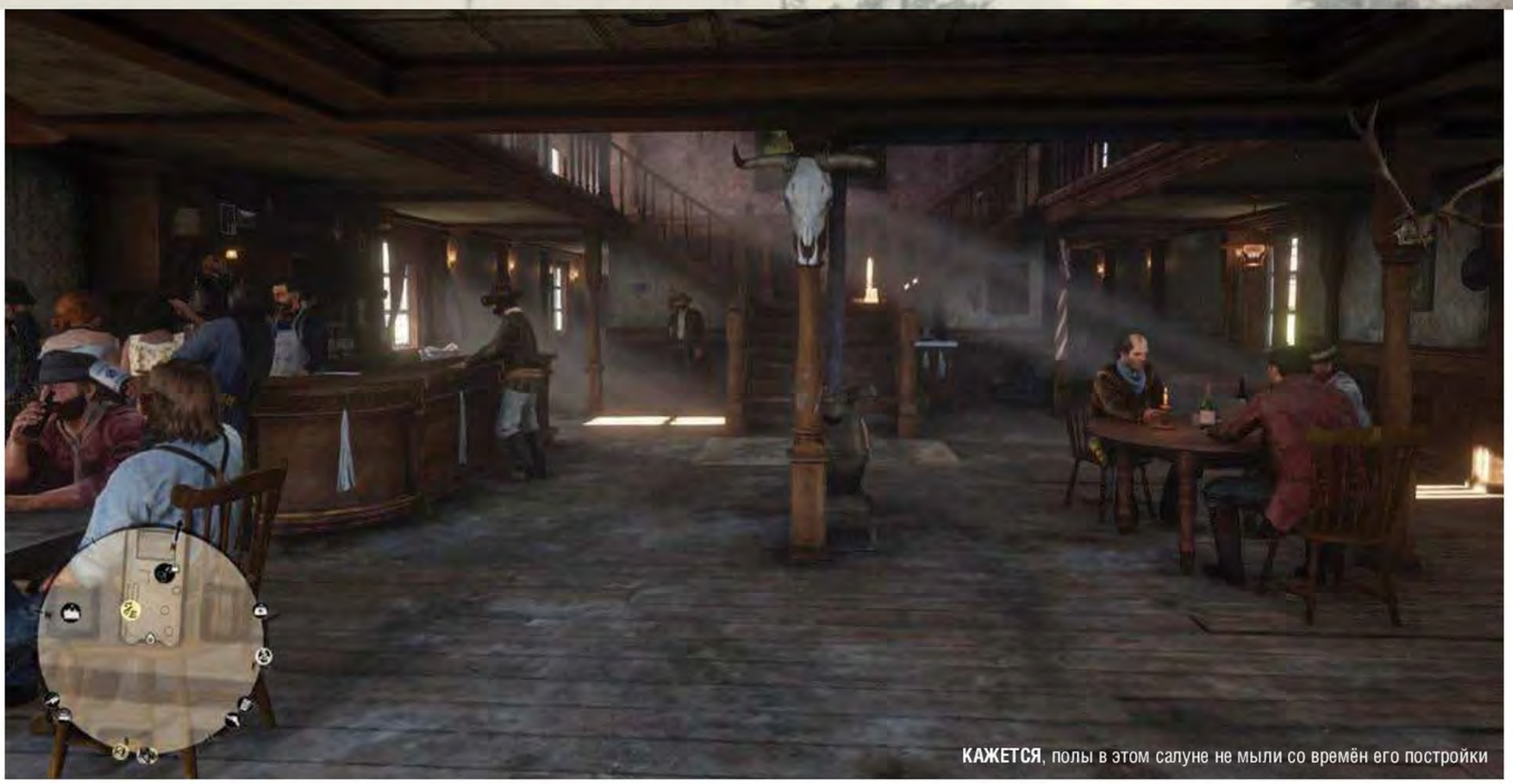
Rockstar предельно бескомпромиссны в своём желании показать эпоху. Это была жестокая пора, и сцены нас ждут жестокие и натуралистичные. А ещё конец XIX века – время довольно неспешное по сравнению с нынешним, и RDR2 получилась точно такой же: минимум половину игрового процесса вы будете тратить на путешествие из одной точки в другую. Нужны патроны для любимой винтовки? Что ж, прыгаем на лошадь и скачем несколько километров до ближайшего города. Почти для любой игры это стало бы приговором: согласитесь, очень скучно часами галопировать туда-сюда.

Но в Red Dead Redemption 2 эту проблему разработчики решили сразу несколькими способами. Во-первых, наш лагерь регулярно переезжает, так что кататься приходится разными маршрутами. Во-вторых, природа настолько красивая и разнообразная, что ею любуешься вне зависимости от того, первый раз ты едешь этой дорогой или двадцатый. В-третьих, по карте раскидано такое астрономическое количество случайных встреч, что любая мало-мальски длинная поездка оборачивается приключением. В-четвёртых, ты регулярно отвлекаешься на выслеживание дичи. В-пятых, иногда игра заменяет длинные путешествия атмосферными роликами. Чёрт, не просто роликами – настоящими клипами на красивейшие кантри-композиции!

Кроме неспешности, на атмосферу работают прямо-таки дьяволопоклонническое внимание к деталям и дотошный реализм. Оружие надо смазывать, пищу – самому жарить на костре, за лошадьми – ухаживать... В мире игры сталкиваешься с кучей рутины, которая при этом совершенно не раздражает, – напротив, испытываешь чисто ролевое погружение в происходящее. Red Dead Redemption 2 посматривает в сторону RPG столь часто, что тут даже есть миссия, где хозяин салуна просит перебить крыс. А местный симулятор рыбалки я вообще назвал бы лучшим

САЛУН, где мне предстояло убивать крыс. Надо запомнить, что ходить в него не стоит...

ВСЯ ЭРОТИКА в игре ограничивается живописью. На более откровенный контент можете не рассчитывать: у вас не получится снять проститутку (чувствую, на этом месте четверть поклонников серии GTA потеряла интерес к игре), зато похабность некоторых песенок заставит поперхнуться



КАЖЕТСЯ, полы в этом салуне не мыли со времён его постройки

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: 70 часов, 100% сюжета, 83% всего контента

ПОКЕР. Больших денег тут не огрести, но провести несколько вечеров с удовольствием – запросто. Очень надеюсь, что в сетевой игре он тоже будет

СЦЕНА САМОЛЕЧЕНИЯ с помощью пороха отсылает к **«Выжившему»**

в истории: мне, совсем как в жизни, *ни разу* не удалось ничего поймать на блесну. Вот это реализм!

Вся неспешность, дотошность и историчность делают Red Dead Redemption 2 «любимой игрой вашего дедушки». Безусловно, когда надо, происходящее взрывается ураганным действием, а счёт убитых противников идёт на десятки, но бо́льшую часть времени игра не трясёт чем-нибудь развлекательным у тебя перед носом, а просто позволяет спокойно погрузиться в свой мир. Ведь именно он – главное сокровище RDR2, основной источник удовольствия и то, ради чего это всё создавалось.

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ИГРА 2018 ГОДА

Местный мир настолько подвижен, описывается таким большим числом скрытых от игрока законов, механик и правил, что постоянно генерирует целые истории. Вот пример: пошёл я как-то по квесту выбивать долг с женщины. Основная часть – в общак банды, но пятнадцать баксов должны были перекочевать в мой кошелёк. Но женщина, оказывается, не при деньгах: ей задолжал сожитель, с которого мне и предложили стрясти требуемую сумму. Мужчина, конечно же, полез в драку, я ожидаемо быстро его «успокоил», а потом по подсказке игры нашёл деньги в его карманах. Долг выплачен, квест закрыт.

Однако невольным свидетелем этой сцены стал какой-то старик, который побежал докладывать об увиденном властям. Это нам без надобности, так что бегу за ним, хватаю с помощью лассо, связываю, оттаскиваю в тихое место, начинаю проводить воспитательную беседу. Но стоит развязать верёвки, как старикан достаёт из кармана пушку и сам начинает стрелять! В ответ пытаюсь пару раз двинуть ему в челюсть – забыв, правда, что всё ещё держу в руках нож, которым освобождал его от пут. Дед тут же отправляется на тот свет, а меня объявляют в розыск. Хорошо, что от розыска можно откупиться... за те самые пятнадцать долларов, что я заработал на этом деле.

Подобные криминальные хроники игра генерирует с завидным постоянством: ты можешь быть трижды порядочным бандитом с хорошей кармой, но от случайных срывов в лютую жесть не застрахован ни один игрок. При этом Red Dead Redemption 2 отнюдь не поощряет бессмысленное насилие: задавил кого-нибудь случайно лошадью, в панике начал отстреливаться от представителей закона – и вот уже за тебя назначена неплохая награда, а по пятам идут охотники за головами.

Сбросить их с хвоста непросто: отбиться от четырёх врагов, попав в засаду на лошади, несравнимо труднее, чем перебить четыре десятка противников во время миссии. Целиться верхом чертовски неудобно, а если ты ещё и на открытом месте, пока охотники сидят в укрытиях, шансы на выживание стремятся к нулю. Вдобавок система со штра-

ЛОШАДЬМИ ЗАНИМАЛСЯ ЦЕЛЫЙ ОТДЕЛ (серьёзно, про них написано в финальных титрах), и это видно. Кони невероятно правдоподобно сделаны: окрас, озвучка, анимации – даже гадят местные жеребцы исправно!

МЕСТНЫЙ ФОТОГРАФ-НАТУРАЛИСТ порадует нас целой серией квестов

фами за преступления сдерживает агрессию куда эффективнее, чем звёзды розыска из GTA, которые просто убрал – и всё, счастливо живёшь дальше. Здесь по счетам рано или поздно приходится платить, и расставаться с деньгами каждый раз ну очень обидно.

Вот ещё история в тему. Пошел я как-то охотиться за преступником, которого велели взять живым. Награда была порядка 25 долларов. Выследил, обезвредил, связал, взвалил на лошадь, привез к город шерифу. Пока парковал лошадь возле его резиденции, случайно бортанул какого-то пьянчугу. В итоге я сдаю преступника, получаю деньги... и меня тут же арестовывают, сажают в соседнюю камеру и взимают штраф – потому что нечего на лошадях всяких пьяниц таранить!

Подзаработать в игре можно кучей способов, но все они открываются ближе к середине. Вначале же приходится буквально считать каждый цент, ведь хочется и пушку помощнее, и новую лошадь, и денег на обустройство лагеря пожертвовать. И самый простой способ – обирать тела павших противников, благо порой после миссий они валяются десятками.

Но и тут Red Dead Redemption 2 проявляет свой суровый реализм: очень часто Артура просят убраться с места преступления как можно скорее, не оставляя времени на сбор трофеев. Я-то думал, что это обычный трёп, но нет: на место большой разборки правда может прискакать солидная группа законников.

НЕ РОСКОШЬ, А СРЕДСТВО ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Кстати, о прискакать: кони – важнейшая часть Red Dead Redemption 2. Они возят ваше оружие, вытаскивают героя из передряг, составляют компанию в долгих странствиях, а взамен просят лишь ухода и любви. Лошадь нужно кормить, мыть, гладить, успокаивать, когда ей тревожно, – словом, она не просто аналог автомобиля из плоти и крови, а ваш единственный настоящий друг. Кличку ей вы даёте сами, и у каждого рысака есть шкала преданности, которая заполняется, пока вы катаетесь на нём, заботитесь и, что особенно занятно, – когда снимаете с крупа тяжёлый груз. Покупать лошадей надо на конюшнях, причем выбор там всегда ограниченный. Копить деньги на самые дорогие экземпляры приходится часами, и они того реально стоят.

С получением новых уровней лояльности скакуны улучшают свои характеристики и разучивают новые приёмы вроде лягания в бою. У коней даже есть своя шкала выносливости и здоровья: уставшее животное имеет высокий шанс споткнуться, а измождённое – и вовсе не пережить

НОЧИ ЗДЕСЬ ОЧЕНЬ КРАСИВЫЕ. А ещё весьма светлые: читать, конечно, не получится, а вот ездить, не врезаясь в деревья, – запросто!

последствий падения. Напротив, пышущая здоровьем коняга без проблем стерпит лобовое столкновение с деревом или прыжок в овраг. Скакуны из «Assassin's Creed Одиссея» на фоне здешних лошадей кажутся деревянными троянскими конями.

Скакуны различаются по своему назначению, лёгкости управления и даже характеру. Мой первый купленный конь по кличке Труповоз был из породы рабочих лошадей и потому не испытывал никакого дискомфорта от дополнительного груза. Но бедолага был слаб здоровьем и весьма неуклюж, а потому не раз ломал себе ногу во время попыток срезать дорогу по пересеченной местности, вынуждая меня грузить сохранение.

Второй скакун оказался из числа кавалерийских – Нагибатор был зверюгой с толстенными ногами и не боялся ни разъяренного медведя, ни сложного рельефа. Идеальная лошадь, жаль только, характеристики средние. Ах да, ещё Нагибатор оказался кобылой, но выяснилось это уже сильно после покупки, и менять кличку я не стал.

Третий конь – за черную масть я дал ему кличку «Уголь» – был скаковой лошадью, быстрой и живучей, грациозной и лёгкой в управлении. Вот только лояльность Угля прокачивалась очень неспешно, да и пуглив он оказался сверх всякой меры. Как только рядом какой хищник или пальба – тут же норовит скинуть Артура на землю и свалить куда подальше. На покойника наступит – сразу в панику, надо успокаивать. С грузом на крупе опять же быстро уставал. Но никого выносливее или быстрее я за игру так и не встретил.

Я МГНОВЕННО возненавидел этот рынок. Здесь очень много народу, и быстро перемещаться, не нарвавшись на драку или карманника, не получится

НЕ СПРАШИВАЙТЕ, на чём я еду, это долгая история. Лучше посмотрите на эту зелень!

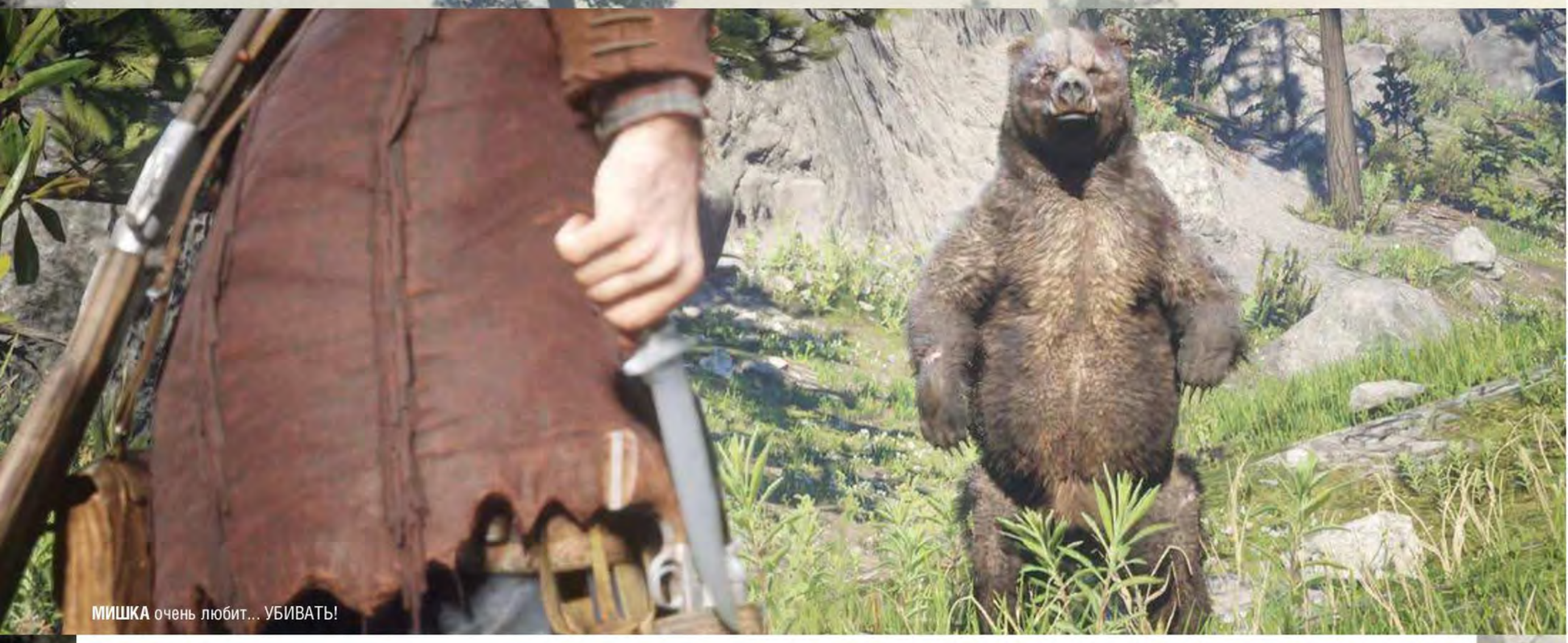
Чужие лошади тоже обладают характером. Одни спокойно позволяют увести себя с коновязи, а другие дают копытом в грудь при попытке обыскать седельную сумку. Удар, кстати, такой силы, что бедолага Артур отлетает метра на три, а два удара подряд он не может пережить даже с полным здоровьем. Мне даже попадалось случайное событие, где лошадь одним ударом убивала нерадивого крестьянина. Брр!

«КОГДА МЫ ПИЛИ ПЕРВУЮ, БЫЛО ТИХО»

В последнее десятилетие Rockstar буквально помешались на мелких деталях, и эта любовь всецело проявилась в Red Dead Redemption 2. Не стану описывать, что было с моей челюстью, когда я первый раз въехал в лес: я повидал немало лесов в играх только за этот год, но ещё ни один из них не выглядел и близко таким живым и настоящим. В нём словно нет двух одинаковых деревьев – вообще.

Даже на семидесятом часу игры я натыкался на новых примечательных представителей флоры, которых определённо не видел в игре раньше. Вот здесь ели растут немного под углом. Вот эта ива почему-то решила в какой-то момент расти параллельно земле, а потом передумала. Вот это раскидистое дерево на скале видно издали, с нескольких километров. На любом новом месте гарантированно получаешь новые впечатления, а когда добираешься до болот, хочется просто остановиться и рассматривать каждую крону, с которой свисает лишайник: неужели не повторяется? Но сильно тормозить не стоит: в болотах полно аллигаторов.

В городах похожая картина: кажется, в домах нет двух одинаковых досок,



МИШКА очень любит... УБИВАТЬ!

ПИСТОЛЕТ НЕКАЗИСТЫЙ, зато мощный и очень интересно перезаряжается. Всячески рекомендую!

МЕТКИЙ ГЛАЗ не помог мне в финальной битве, зато там отлично справились динамитные шашки (это намёк!). А кадра из неё не ищите – это так, картинка для привлечения внимания

а в лесных избушках – двух одинаковых брёвен. Каждый чёртов цветочек на поляне, каждая бутылка на помойке, каждый дилижанс на дороге – всё в этой игре уникально и от того выглядит предельно реальным. А какие тут эффекты погоды! Рассветы, закаты, туманы, ночное небо, облака вокруг горных шапок, проливные дожди – к концу прохождения можно натереть мозоль на пальце, которым делаешь скриншоты.

Red Dead Redemption 2, отлично зная свои сильные стороны, постоянно предлагает полюбоваться ещё немного: она стирает грань между игрой и интерактивным видео. Диалогов здесь куда больше, чем стрельбы, катсцены на движке переходят в геймплей настолько бесшовно, что кажутся взаимозаменяемыми, а над ракурсами камеры явно работали люди с опытом операторской работы в реальном кино.

Но всё это визуальное пиршество не производило бы столь оглушительного эффекта, если б не звук. Лес шуршит и шелестит, луга звенят птичьем пением, дороги наполнены скрипом повозок и стуком копыт, города – голосами и шагами, болота – кваканьем и бульканьем. Звуки разнообразны, правдоподобны и отлично позиционированы: на шум воды в тумане можно выйти к реке, по кряхтению индюшки – вычислить, где она засела, а по звуку выстрела – понять, откуда исходит угроза.

Что до музыки, то она идеально дополняет сюжет. Композиции разные: есть героические треки в стиле Морриконе, традиционные индейские песнопения, сладкозвучные шлягеры, лёгкое кантри, даже варган в наличии! Но, что бы ни звучало на фоне, оно всегда работает на атмосферу сцены. В ключевые моменты, когда «вот-вот, сейчас что-то будет!», звучит нагнетающая обстановку музыка, не предвещающая ничего хорошего, во время погонь гремит что-то залихватское, ну а в тихих поездках игра подберёт для вас расслабляющий трек.

ПРАВЕДНИКУ ГРЕШНИКА НЕ ПОЙМАТЬ

Можно подумать, что, куда в эту игру ни ткни, обязательно поразишься, но это всё же не так. Стрельба в Red Dead Redemption 2 обычная: эдакий гибрид механик из GTA V и **Max Payne 3** с поправкой на XIX век. Поправка важная, потому что стволы непривычно долго перезаряжаются, а большая часть оружия в момент выстрела сначала взводится и только потом выпускает пулю – в жаркой перестрелке это сильно мешает, особенно если пытаешься поймать в прицел подвижную мишень. Арсенал не особо разнообразен: пистолеты, револьверы, карабины, винтовки, дробовики да лук. Можно пользоваться метательными ножами, томагавками, мачете, динамитом и зажигательной смесью.

В БОЮ герой частенько теряет шляпу. Её можно не подбирать – она автоматически спаунится на лошади. Но каждый раз, поднимая головной убор с земли, невольно ощущаешь себя Индианой Джонсом

Куда сложнее рядовых сражений оказалась охота. В ней важно не просто завалить зверя – нужно сначала найти подходящую жертву, а потом не попортить ей шкуру. Заприметил хорошего оленя, под-

ЖЕРТВА МЕСТНОГО МАНЬЯКА, который ещё и подсказки оставляет. Наверняка в игре их больше одной, но мне попалась только эта

РУКА АМПУТИРОВАНА, сейчас будем шить

НЕТ, ЭТО НЕ ГЛЮК – это маслянистая плёнка на поверхности воды. Потому что Rockstar может

В ИГРЕ ЕСТЬ КАРТЫ СОКРОВИЩ, которые можно заполучить в случайных встречах. Увы, на скорую руку найти по ним мне ничего не удалось

крадываешься к нему с луком десять минут по кустам, и потом у тебя ровно один шанс на то, чтоб засадить ему стрелой в глаз или шею. Вот где замедление времени выручает!

Причём как охотиться на какого-нибудь медведя – для меня вообще загадка: на стрелы ему начхать, а винтовка или дробовик наверняка попортят шкуру. И да, пожалуй, самый нервный для меня эпизод игры связан именно с охотой: ни разу у меня так не тряслись руки, как когда мне в тёмной пещере удалось завалить из револьвера белую пуму.

Что до противников-людей, то ведут они себя достаточно логично: прут толпой, когда ощущают численное преимущество, и прячутся, если ситуация не такая радужная. Играть в Рэмбо в RDR2 не стоит: пятёрка нападающих буквально за пару секунд нафарширует Артура свинцом, так что идеальная тактика – сидеть в укрытии, высовываясь ради пары метких выстрелов. Главное – следить, чтобы вас не обошли сбоку: враги тоже не дураки.

Впрочем, иногда они действуют нешаблонно. Помню, еду как-то по лесу, вдруг справа возникает два бандюгана, делают в мою сторону выстрел из дробовика и с проклятиями убегают в чащу. Думаю – что-то здесь неладно, уж больно похоже на ловушку. Спешиваюсь, крадучись иду за ними – и точно: в какой-то момент меня окружают со всех сторон ещё человек пять. Быстро выбежал из окружения, сел за камушек и перестрелял злодеев – но ведь их план мог быть куда успешнее, ломанись я в погоню прямо на лошади.

Другой случай – на миссии преследую бандитов, вроде всех перебил, но на карте помечено две цели, да и стреляет по мне кто-то. И я смотрю туда, где они должны быть, – но никого там не вижу. Оказалось, хитрые индейцы из этой банды взобрались на деревья, в самую густую крону, их там не разглядишь! Сколько часов наиграно – и тут такой сюрприз!

«ЭТО АМЕРИКА. ЗДЕСЬ ЛЮБОВЬ К УБИЙЦАМ ГРАНИЧИТ С ПОМЕШАТЕЛЬСТВОМ»

Насилие – одна из ключевых тем Red Dead Redemption 2. Обычно оно имеет вполне... благообразные, что ли, формы: быстрая смерть от пули, почти цивилизованная кулачная схватка, виселица. Но иногда встречаются шокирующие своей жестокостью моменты. Полусъеденный медведем мужчина в лесу. Жуткая скульптура из фрагментов человеческих тел. Изувеченный труп с подсказкой, где искать маньяка. Зажаривание пленного на медленном огне. Первое свежевание животного, когда ты понимаешь, что персонаж реально снимает с него шкуру. От всего этого должна стыть кровь в жилах, и она действительно стынет. И это не кажется насилием ради насилия: хотя местами Red Dead Redemption 2 очень жестока, «чернуха» – это не суть проекта, а лишь один из инструментов, которыми пользовались сценаристы.

Как-то раз я встретил на дороге раненого мужика и повёз его к доктору. Затаскиваю в кабинет, сажаю, он мне в благодарность суёт денег – спасибо, братан! Казалось бы, всё, событие на этом закончилось, можно уходить – меня тут никто не держит. Но я промедлил, и не зря: доктор осматривает больного и говорит, что руку надо ампутировать.

И тут же берётся за работу: вкалывает морфий, помещает руку на столик, накладывает жгут, достаёт пилу и, предупредив меня, что зрелище будет так себе, *начинает пилить*. Медленно и неспешно. С очень натуралистичными звуками. Отпиливает – за минуту где-то, – а потом аккурат-

ВЕРДИКТ

В КАКОМ-ТО СМЫСЛЕ Red Dead Redemption 2 – образовательный проект вроде **The Oregon Trail**. Только масштаб побольше и целевая аудитория постарше

И ТУТ Я УЗНАЛ, что все эти годы я играл в домино *неправильно*

НЕВЕРОЯТНО РЕДКИЙ ЗВЕРЬ в этой игре – баг: повозка уехала, груз остался в воздухе

но кладёт её в ведро и принимается зашивать разрез. Для завершения квеста достаточно было выставить меня за дверь, и не пришлось бы рисовать целую кучу сложных анимаций, хватило бы одних звуков. Но Rockstar пошли до самого конца – и заморочились по полной.

Для реализации всех подобных задумок авторам пришлось создать громоздкую систему управления. Одни и те же кнопки в зависимости от контекста имеют разное назначение, поэтому подсказки «куда жать, чтоб стало хорошо» актуальны что на первом, что на семидесятом часу. Иногда это порождает занятные казусы: как-то раз я забыл, что у меня не убрано оружие, когда пришёл в полицейский участок общаться с начальником, – и случайно его застрелил. Упс, кажется, пройти квест сегодня не получится.

Но даже такие забавные случаи работают на главную, пожалуй, фишку игры: Red Dead Redemption 2 – то место, где с тобой происходят *истории*. И не только в тех местах, где их заранее вставили сценаристы, но и просто во время путешествий. Самое прекрасное, что даёт эта игра, – ты не знаешь, что скрывается там, за поворотом. Даже если ты проезжал его уже десять раз, в одиннадцатый там может оказаться засада, начало квеста, редкой красоты олень или путник, которому нужна помощь... Впрочем, может, и не нужна: есть шанс, что он просто притворяется, чтобы тебя ограбить.

Именно так, на мой взгляд, и должны работать правильные открытые миры. Именно поэтому их так сложно и дорого делать. Ведь даже в тех моментах, где игра сознательно ведёт за ручку, нам оставлен простор для принятия решений. Возьмем, например, одну из первых обучающих миссий: по дороге нам со спутником встречается медведь. Игра говорит: «Стоп, эта тварь очень опасная, давай медленно объедем её по широкой дуге». Я в ответ: «Ну нет, я хочу в неё стрелять». Достаю ружьё, делаю несколько выстрелов – зверь убегает. Ух ты, неужели здесь не рельсы с одним правильным ответом и надписью «МЁРТВ» во всех неправильных?! Чуть позже в том же обучении пытаюсь поймать лошадь, мне советуют: «Подмани да успокой». «А лассо зачем?» – думаю я и достаю верёвку. Срабатывает! Не рельсы! Живой работающий мир!

«ТЫ МНЕ КАК БРАТ. А БРАТЬЯ ИНОГДА ОШИБАЮТСЯ»

У Red Dead Redemption 2 есть одно чисто революционное достижение: начиная квест, ты не знаешь, куда он тебя заведёт. Серьезно. Ты можешь отправиться на попойку и попасть в грандиозную перестрелку с кучей трупов. Пойти грабить поезд и в конце сесть им управлять. Отправиться на ограбление года и в итоге пасти овец. Начать общаться с одним персонажем и в результате оказаться бессовестно прерванным другим. Ты можешь просто бродить по лагерю – и квест начнётся сам собой.

У Rockstar даже самые обычные занятия превращаются в интересные квесты. Например, по заданию тебе надо напиться с другом в баре. Ну что тут такого? Драться потом с каким-нибудь врагом по пьяной лавочке? Не-ет, слишком просто. Как насчёт того, чтобы персонаж нахрюкался до такой кондиции, чтобы начать видеть вместо лиц других людей своего приятеля по бутылке, и тебе пришлось искать его среди всех

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Субтитры. Качество отменное, шрифты отличные, а оригинальные актёрские работы хороши.

этих клонов? Или, скажем, того, что наутро не выйдет уехать из города по главной улице, потому что буквально *каждая собака* в курсе, какой дебош ты вчера устроил, и готова вломить тебе по первое число?

Сюжетка слишком хороша, чтобы пересказывать детали: понимаю, что рассказывать, насколько тут всё здорово, без конкретных примеров довольно странно, но придётся верить мне на слово. Ни вы, ни я сам в жизни не простите, если я раскрою какой-нибудь интересный сюжетный поворот. Здесь просто нет ни единой проходной миссии – каждая выделяется чем-то, что надолго врежется в вашу память. История пробирает до костей, персонажи объёмные, а их проблемы близки и понятны. Диалоги отличные: они без сомнений стали бы украшением и **«Долларовой трилогии»**, и вестернов Квентина Тарантино.

Ты вместе с героем начинаешь сомневаться в Датче, переживать за остальных, чувствовать подавленность во время неудач и странное опустошение после побед. Игра по полной грузит экзистенциальными вопросами: можно ли рассчитывать на искупление, если ты зарабатываешь на жизнь стрельбой в людей? Как долго можно верить своему командиру, если он на твоих глазах предаёт собственные идеалы? И, в конце концов, какая тут свобода выбора, если на одной из чаш весов обязательно лежит твоя жизнь?

Я неслучайно всю статью делился историями. Мне кажется, без призмы этих личных приключений невозможно передать тот восторг, который дарит эта потрясающая игра. Я до сих пор не могу поверить, что кто-то смог сделать столь сложную штуку, – это похоже на полёт человека на Марс в масштабах игровой индустрии. Очень сложно, очень дорого, безумно рискованно. Аплодирую стоя.

■■■

Rockstar в очередной раз выпустила бесспорный шедевр – умный, взрослый, степенный – и тем самым поставила на карту огромные деньги. Только в этот раз студия ставит на то, что аудитория игр уже выросла из коротких штанишек и готова доказать свою зрелость пригоршней долларов. ■

ПОРАДОВАЛО:
– сумасшедшая проработка деталей;
– напряжённая история;
– невероятной красоты графика;
– работающий открытый мир;
– неизвестность за поворотом;
– звуковой дизайн.

ОГОРЧИЛО:
– необходимость проходить быстро, чтобы успеть сделать рецензию;
– не удалось найти сокровища по карте;
– 30 fps в 2018 году;
– охота и рыбалка здесь – не моё.

ВЕРДИКТ:
Игра, которая не будет стареть, но для наслаждения которой самому надо немного состариться.

ИГРАТЬ? ДА

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ЛУЧШИЕ ИГРОВЫЕ ВЕСТЕРНЫ

ВО ЧТО МЫ ИГРАЛИ ДО RED DEAD REDEMPTION 2

ДАРЬЯ БУДАНОВА

Полвека тому назад мир до дыр засматривал «Джанго», «Лицом к лицу» и «Долларовую трилогию». Какой ребёнок не воображал себя техасским ястребом? Но время матёрых ковбоев прошло, и Клинт Иствуд уступил место Человеку в Чёрном («**Мир Дикого Запада**») и Фрэнку Гриффину («**Godless**»).

Вот и с играми точно так же. Сейчас мало кто помнит, как герой **Blood** протыкал зомби вилами, а дуэль с мексиканцем в **Wild Gunman** казалась самым сложным испытанием в жизни: теперь на устах у всех игроков, журналистов и блогеров **Red Dead Redemption 2**.

Но это не значит, что можно взять и забыть о самых первых ковбоях в игровой индустрии.

СТАРЫЙ ДИКИЙ ЗАПАД

Впервые нелёгкую жизнь обитателей фронтира (конечно, не считая аркадного шутера **Sheriff** 1979 года) показали в **The Oregon Trail** (1981). Когда Англия уступила американцам штат Орегон, многие фермеры отправились на новые земли, надеясь найти там лучшую жизнь. Но не все добрались до цели: как и в реальной истории, путь был полон опасностей и требовал принятия сложных решений – позднее это подгляде-ла **The Banner Saga** и многие другие проекты. Игрок думал, как лучше распределить рацион, в каком месте переправиться через реку и на каких животных охотиться. Загнать буйволов и внаглую удрать от проблем тоже не получалось – от небрежной езды колёса ломались.

Детский обучающий проект очень быстро вырос до отличного симулятора американского переселенца, который в Штатах пользовался бешеной популярностью и получил немало наград. Самую последнюю – совсем недавно, в 2016 году: журнал Time поставил The Oregon Trail на 9-е место в списке пятидесяти лучших игр всех времён.

А у каждого обладателя Dendy наверняка был картридж с аркадным тиром **Wild Gunman** (1984), совместимым со световыми пистолетами. В игре было три режима: в дуэли игрок должен был спустить курок раньше противника, усложнённый режим добавлял ещё одного врага, а в аркадном нужно было расправиться с десятью бандитами – на каждого давали по полторы пули.

THE OREGON TRAIL была образовательной игрой, и её часто запускали на уроках в американских школах

HD-разрешение обнажило низкое качество записи, а отдавать пятнадцать баксов за нелепых персонажей и полное отсутствие реиграбельности – не комильфо. Пусть лучше Бешеный Пёс запомнится таким, каким он предстал перед игроками в 90-х.

Годом позже Эл Лоув, создатель знаменитого соблазнителя Ларри Лаффера, подарил миру **Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist –** уморительную историю фармацевта-самоучки Фредди Фаркаса. Раньше Фредди был ковбоем и любил пригубить виски да пострелять с двух рук. Ровно до тех пор, пока местный негодяй по кличке Малыш Кенни не отстрелил ему ухо: увечье заставило Фредди отойти от дел и выбрать более миролюбивое занятие. Вот так он и стал аптекарем. Но вскоре жители Корсголда стали покидать город, а их пустующие дома начал скупать некий таинственный коллекционер. Шериф браться за это тёмное дело не хочет, а потому Фредди решается на собственное расследование.

Чтобы узнать правду, он изучает окрестности, расспрашивает соседей и собирает всё, что плохо лежит. Между делом он отпускает шуточки (сам Эл Лоув считает игру самой смешной из всех, что он когда-либо создал) и готовит лекарства для своих пациентов – словом, досуг как в хорошем квесте. Неудивительно, что добряк Фредди вмиг завоевал сердца геймеров по всему миру. Да и сейчас игре уж точно не помешал бы ремастер!

ТАЙМЕР В WILD GUNMAN отсчитывал время до выстрела соперника

Действие вертикального скролл-шутера **Gun. Smoke** (1984) тоже разворачивалось на Диком Западе. Классика жанра сайд-скроллеров – простая, но увлекательная. В бочках были запрятаны бонусы, заработанные очки можно было спустить на полезные примочки, а конь главного героя давал дополнительную жизнь, закрывая хозяина от вражеской пули.

РАЗРАБОТЧИКИ добавили в название точку, чтобы не нарушать авторские права сериала **Gunsmoke**

Sunset Riders (1991) – отличный пример Run'n'Gun-платформера на Диком Западе. Игра начинается с того, что четвёрка ковбоев в ярких костюмах открывает охоту на самых опасных преступников. Это как раз тот случай, когда «плохие» вышли куда ярче «хороших»: братья-пироманы, Тёмный Всадник, местный Скрудж, обезумевший от своего богатства, и парочка других не менее колоритных персонажей – самая великолепная омерзительная восьмёрка, которую видели игровые вестерны. Причём у каждого своя коротенькая история и свой коронный трюк. Разумеется, чем сложнее поймать негодяя, тем выше награда за его голову.

В 1990-м **American Laser Games** выпустила **Mad Dog McCree**, FMV-вестерн с пластиковыми пушками вместо геймпадов. Банда Бешеного Пса держит захолустный городишко в страхе. Дочь мэра похищена, где он сам – никто не знает, а шериф заперт в собственном участке. Городу нужен герой, который восстановит порядок.

Им становится безымянный охотник за головами, чью пушку мы и направляем. Всю игру (а это всего минут двадцать) он отстреливает бандитов, выскакивающих в кадр, почти как в аркадном режиме Wild Gunman. Но с одним отличием: всех героев играют реальные актёры, а сцены записаны на видео (отсюда и приставка FMV). Задача игрока – вовремя палить по бандитам из лазерного пистолета. Для геймеров 90-х игра была не чем иным, как реалистичным интерактивным кино, – чем не **Heavy Rain**?

Пару лет назад разработчики решили повторить успех и выпустили несколько переизданий. Вот только вышло наоборот:

ФРЕДДИ СТАЛ АПТЕКАРЕМ случайно. Когда Эл Лоув захотел сделать бывшего ковбоя фермером (англ. «farmer»), знание языка подвело его. Он выдал дизайнерам нечто вроде «farmer-ist», что звучит похоже на «pharmacist»

А вот квест **3 Skulls of the Toltecs** о ковбое-неудачнике Фениморе Филлморе получился куда более вторичным. Однажды главный герой нашёл золотой череп, который оказался одним из трёх ключей к легендарному сокровищу тольтеков.

КСТАТИ, знаменитую балладу о Фредди исполняет сам Эл Лоув, его создатель

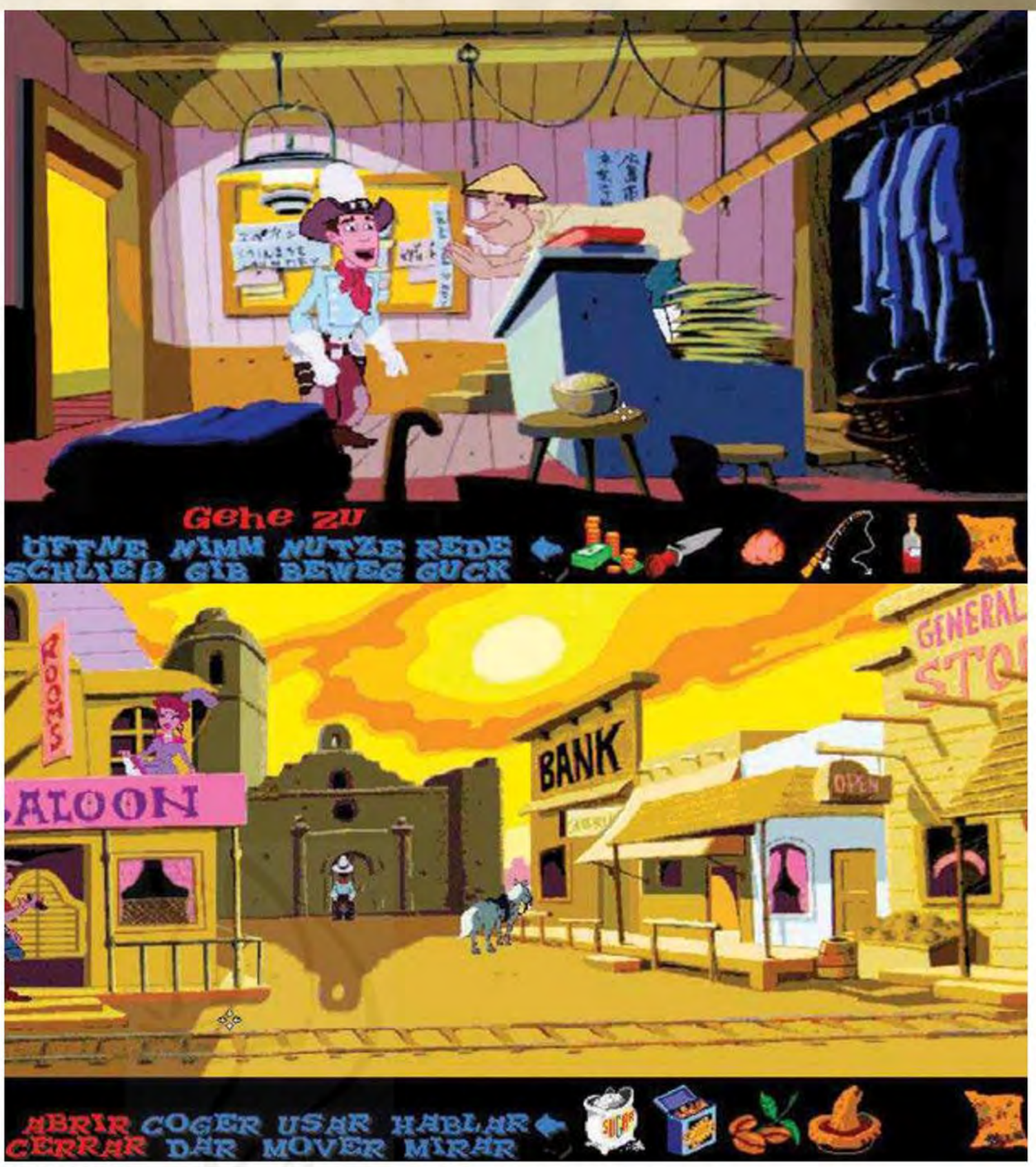
Узнав об этом, искатель приключений тут же отправился в путь.

Дело происходило по законам классических квестов в духе **Monkey Island** – со сложными загадками, поворотами сюжета и колоритными персонажами. Только шутки были слабее, задачки, напротив, чуть сложнее, а сам герой – медлительнее. И хотя игра не стала шедевром, приключение про невезучего ковбоя понравилось поклонникам жанра, получив два сиквела и один ремастер.

В 2000-м вышла **Desperados: Wanted Dead or Alive**. Задумав поймать самого опасного бандита в Эль-Пасо, Джон Купер решает собрать отряд друзей. Вот только его соратники и сами балансируют на грани закона, а потому каждого из них сначала нужно отыскать и вызволить из очередной переделки. Впрочем, это того стоит: каждый из героев обладает уникальным набором навыков, которые точно не помешают в бою с кровожадным Эль-Диабло.

Игра во многом повторяла механики военной тактики **Commandos**. Разработчики стянули у испанцев архетипы персонажей, их главные трюки и даже зелёные конусы, обозначающие поле зрения врагов. И в той и в другой игре, пробуя разные сочетания талантов персонажей, мы угадывали единственный правильный способ прохождения уровня.

Спустя шесть лет вышел сиквел, однако он не повторил успех оригинала. А всё из-за перехода на трёхмерный движок. В середине нулевых он приносил немало хлопот: персонажи не слушались своих же скриптов, враги бездумно бежали прямо в засаду, а вид от третьего лица раздражал невероятно кособоким управлением. От рисованного очарования оригинала не осталось и следа.



ПЕРЕИЗДАНИЕ третьей игры о Фениморе Филлморе вышло спустя двадцать лет

Сменив название на **Helldorado**, третья часть попыталась исправить самые дикие ляпы. И правда, управление стало послушнее, интерфейс – понятнее, а у героев появились совместные способности, с помощью которых иной раз удавалось устроить целое представление. Вид от третьего лица всё же никуда не делся, но, к счастью, оставался опциональным.

Ну а совсем недавно **Mimimi Studios** анонсировали третью часть. Пока она очень походит на оригинал, но с очевидными заимствованиями из другого проекта разработчиков, тактической стратегии **Shadow Tactics**.

Приключенческий шутер **GUN** (как и вышедшую годом раньше него **Red Dead Revolver)** можно смело назвать ранним прототипом **Red Dead Redemption**. Как и любой спагетти-вестерн, кровавая история Колтона Уайта пестрила яркими персонажами, ожесточёнными перестрелками и скачками на лошадях. Да и следить за сюжетом не надоедало благодаря прекрасной озвучке в исполнении Томаса Джейна, Криса Кристоферсона и Рона Перлмана.

Получилось и правда здорово, но очень уж мало: только проникаешься ситуацией, а сюжет уже обрывает квест, навязывая

В DESPERADOS все использованные предметы нужно подбирать, иначе снова ими не воспользоваться

ПРИВЯЗАВ ДИНАМИТ к стреле, Сэм и Ястребиный Глаз в два счёта мастерят ракету

В DESPERADOS III в игру вернутся старые друзья Купера

ЧТОБЫ восстановить здоровье, главный герой хлопает себя по груди и выбивает застрявшие пули

BLOOD по тем временам была настоящим симулятором маньяка, отчего игру запретили в нескольких странах

I... live... AGAIN!!!

новую историю. Побочки тоже были «одноразовыми», никаких ветвистых второстепенных сюжетов. Но эти минусы бросаются в глаза только сейчас, после выхода **Red Dead Redemption** и **Call of Juarez**, – для своего времени GUN была настоящим прорывом.

СТРАННЫЙ ДИКИЙ ЗАПАД

Есть у вестернов любопытный поджанр: weird western (англ. «странный вестерн»). Он вплетает в традиционный сюжет какую-нибудь фантастическую фишку, а то и полностью переворачивает сеттинг с ног на голову.

Blood – как раз такой. Калеб был обычным рубахой-парнем, пока его возлюбленная не втянула беднягу в культ Чернобога. Вот только он вовсе не бог, а Сатана, который нередко убивает своих верных последователей. Калеба казнят за измену, но через двадцать лет он восстаёт из мёртвых и начинает мстить.

Делает он это изобретательно и крайне кроваво, время от времени экспериментируя на случайных прохожих. Blood могла похвастать огромным арсеналом оружия (от куклы-вуду до пушки Теслы), невероятно злыми, «кусачими» врагами и великолепной озвучкой. И это не говоря о бесконечных пасхалках, от ползущей руки из **«Зловещих мертвецов»** до околевшего Джека из **«Сияния»** Кубрика.

Без сомнения, **Monolith Productions** создала настоящий шедевр. Невыносимо жаль, что франшизу забросили.

Oddworld Stranger's Wrath тоже возвела ковбойские декорации вокруг фантастической вселенной серии. Безымянный охотник за головами не похож ни на одно из известных существ. То ли из-за своей «непохожести», то ли по другим причинам он хочет сделать таинственную пластическую операцию, на которую откладывает все свои деньги.

Работа у него простая: выследить преступника, поймать и доставить местному шерифу для свершения правосудия, живым или мёртвым. Арсенал у незнакомца скромный – один арбалет. Боеприпасы к нему нужно ещё и поймать – агрегат стреляет маленькими лесными существами с разнообразными способностями. Пауки, к примеру, могут опутать врага паутиной, белки отвлекают противника, а электрожуки, как и полагается, бьют током. Что самое удобное – «зарядов» по два, и их можно комбинировать, воздействуя на врага всё новыми эффектами.

Стрелять и вытворять акробатические кульбиты можно как от третьего, так и от первого лица. Один превращает игру в платформер с трюками в духе Крэша Бандикута, а другой даёт опыт полноценного шутера.

...Не считая несколько однообразной озвучки – голоса многих персонажей едва отличимы друг от друга, – игра вышла отличной и настолько полюбилась игрокам, что разработчики портировали проект на PS3 и Vita, а совсем недавно и на планшеты.

А вот **Red Steel 2** объединила ковбоев с самураями. Первая часть серии вышла в 2006 году и была призвана продемонстрировать все фишки **Wii**. И всё же поразмахивать вимоутом, вообразив себя якудзой, особо было негде, да и само виртуальное фехтование выходило совсем уж случайным.

В сиквеле это исправили, заодно полностью изменив мир игры. Новая Red Steel была гремучей смесью вестерна и японских фильмов о ниндзя, слегка приправленной технологиями будущего. Самураи здесь носят ковбойские шляпы, а бамбук растёт вперемешку с кактусами. Как ни странно, в эту вселенную веришь – до того она вышла гармоничной.

Сюжет игры рассказывает о мести. Чудом избежав гибели, главный герой открывает охоту на своих мучителей, которые до этого расправились и с его боевыми товарищами. И как только он находит некий волшебный (и невероятно острый)

B RED STEEL 2 можно разучивать полноценные комбо

меч, начинается резня. Схватки наконец-то стали походить на настоящие дуэли: теперь силу замаха нужно рассчитывать, а направление удара – корректировать, следя за движениями врага. И пусть ближе к финалу игра себя повторяет, история запомнила сиквел Red Steel как самый первый хардкорный экшен на Wii. Да ещё и в ковбойском сеттинге!

Вампирский экшен **Darkwatch: Curse of the West** вырос на движке **Halo**. Джерико Кросс зарабатывает на жизнь тем, что грабит поезда. Но однажды ему попался сейф, открыв который он освободил душу Лазаря, сына Сатаны. Демон тут же призвал в Аризону целую толпу нежити, а заодно обратил своего спасителя в вампира. Исправить всё могут только стражи Тёмного Дозора, куда и вступает главный герой. Со всеми этими баньши, зомби, скелетами и демонами игра выглядит готично, но всё-таки это тот же вестерн, с револьверами и погонями на лошадях, – что ещё нужно настоящему ковбою!

Hard West – последняя заметная игра жанра weird western. Здесь в мир Дикого Запада добавили настоящей чертовщины. Поначалу это вполне привычный вестерн, с салунами и перестрелками. Но с каждым эпизодом – всего их восемь – игра открывает всё новые грани вселенной, полной каннибалов, сатанистов и злых духов. Удивительно, как при таком неплохом мистическом мире разработчики наполнили игру совсем уж тривиальными поворотами сюжета, который едва ли оставляет какие-то эмоции. Но ознакомиться с игрой стоит, хотя бы как с диковинкой.

НАСЛЕДИЕ

Серия **Call of Juarez** – один из самых популярных проектов о Диком Западе. Первая часть вышла в 2006 году и рассказывала историю двух персонажей: Билли, обвиняемого в убийстве собственного отца, и его дяди Рэя, священника с тёмным прошлым. Билли действует скрытно и с помощью хлыста может забраться на самые труднодоступные возвышенности. А вот Рэй не прочь «причастить» врагов сразу из двух револьверов, зачитав напоследок пару строк из Библии.

Из-за того, что стиль прохождения постоянно меняется, игра отлично передаёт чувство погони. Нет ни секунды на отдых. Правда, отсюда вытекают и минусы: зацикленность квестов на скриптах сильно влияет

В ПЕРВОЙ игре главное сокровище – золото ацтеков

В GUNSLINGER герой встретит многих знаменитых стрелков вне закона. Самые именитые – Билли Кид, Пэт Гаррет и Джесси Джеймс

на реиграбельность. Однако сама история получилась настолько интересной, что игру, как и старый вестерн с Клинтом Иствудом, можно пересматривать раз за разом.

Приквел **Bound in Blood** рассказывает о прошлом преподобного Рэя. В игре снова два персонажа и два совершенно разных стиля прохождения. По динамике она тоже ничуть не уступала оригиналу: за пять минут тут случалось больше событий, чем во всей «Долларовой трилогии». А вот с точки зрения механик и сюжета была вторична.

В четвёртой (сделаем вид, что **The Cartel** никогда не было, хорошо?) части, **Gunslinger**, охотник за головами Сайлас Гривз повествует о своих былых приключениях. Но Гривз – ненадёжный рассказчик. Он сбивается и на ходу припоминает новые детали. Всё бы ничего, вот только каждая такая деталь меняет и усложняет прохождение, а то и может стоить игроку жизни. Игра сохранила динамику серии, а внешне стала походить на комикс, напоминая рассказы Роланда (главного героя **«Тёмной Башни»** Кинга) из Гилеада о его странствиях в феоде Меджис.

Ну и наконец, вдохновившись шутером конца 1990-х **Outlaws**, **Rockstar** выпустила... нет, не Red Dead Redemption. Первым ковбойским экспериментом студии был Red Dead Revolver. Дикий Запад. Конец XIX века. У мальчика по имени Рэд на глазах убивают родителей. Спустя годы он решает найти бандитов и отомстить. И хотя на первый взгляд это классический рассказ о мести, он получился настолько правдивым и насыщенным, что вместе с Рэдом переживаешь каждое мгновение.

А дальше... Мы знаем, что было дальше. Оригинальная **Red Dead Redemption**, эксперимент **Rockstar**. Действие игры происходит в 1910 году, на закате эпохи индейцев, ковбоев и салунных драк. Сюжет рассказывает о головорезе Джоне Марстоне, который уже давно отошёл от дел. Прознав о его прошлых связях с самыми отпетыми бандитами штата, власти берут его семью в заложники и заставляют бедолагу разобраться с бывшими коллегами.

■■■

За пару десятков лет история видеоигр собрала приличную коллекцию душевных вестернов. Даже при строгих ограничениях жанра и его штампованности проекты продолжают удивлять, а иной раз открывают совершенно новый мир. И не важно, что мода на киношные вестерны уже не так актуальна, как прежде. ■

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЁМ: PS4
СКОЛЬКО: 82 часа

ЖАНР Экшен, ролевая игра **РАЗРАБОТЧИК** Ubisoft Quebec **ИЗДАТЕЛЬ** Ubisoft **МУЛЬТИПЛЕЕР** Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One **НЕОБХОДИМО** Intel Core i5 2400 3,1 ГГц, 8 ГБ ОЗУ, 2 ГБ видео

«ASSASSIN'S CREED ОДИССЕЯ»

У ДЕВОЧКИ НЕТ ИМЕНИ

ЛЕВ ЛЕВИН

Я вернулся на остров и осознал, что же натворил. Болезнь целую локацию превратила не то в хоспис, не то в склеп. То тут, то там на улицах жгли трупы. А всё потому, что я всего лишь повёлся на уговоры пары персонажей много часов назад.

«Твою мать, – подумал я. – Я и правда в ролевой игре».

ЩАС КАК ДАМ БОЛЬНО!

Я нежно люблю серию **Assassin's Creed**, но «**Assassin's Creed Истоки**» мне совершенно не понравилась. Она уже не была «привычной» игрой серии, но и до полноценной RPG ещё не дотягивала. И, кажется, в **Ubisoft** тоже так подумали. «**Assassin's Creed Одиссея**» исправляет ошибки предшественницы и предлагает опыт, способный затмить всё, что было раньше. Более того, это отличная ролевая игра – правда, с одной очень важной оговоркой.

«Истоки» стали революцией в серии Assassin's Creed. У каждого предмета, персонажа, квеста и локации появились уровни. Переработали боевую систему, сделав из неё полноценную рукопашную боёвку, навевающую мысли о **Bloodborne** без контроля выносливости. Сменился протагонист в настоящем времени. Фактически «Истоки» можно считать перезапуском серии. Но, как и во многих проектах студии, сиквел куда ближе подбирается к совершенству. Так было и с первыми Assassin's Creed.

Например, боевая система теперь работает как часы. Разработчики докрутили отзывчивость управления, и теперь драки – одна из самых приятных и по-хорошему сложных составляющих игры. Рядовые противники ещё могут наскучить, но разнообразных мини-боссов тут вагон, и кое-кого из них вы *возненавидите*. Но при этом здесь, в отличие от «Истоков», если вы умерли – вы точно знаете, что виноваты только вы сами. Полезли на слишком сильного противника. Не заметили удар. Шагнули не туда. Не вовремя сделали выпад.

ЭКСПЕРИМЕНТИРУЙТЕ НА ЗДОРОВЬЕ, очки способностей можно перераспределить в любой момент. По личному опыту, лучшие спецприёмы – спартанский пинок, исцеление и шикарный удар, который выбивает у противника щит

СПАРТАНЦЫ проиграли при Фермопилах не из-за предательства, а потому что ты, дорогой читатель, там только туториал проходил. Ты виноват!

ОРЛА ТЕПЕРЬ ЗОВУТ ИКАР, а не Сену, но суть та же – это ваш пернатый поисковый дрон

В любом случае, на этот раз игра точно вас предупреждала.

Не сказал бы, что к каждому противнику нужно искать отдельный подход, но разнообразие всё-таки чувствуется. Например, один будет отвечать неблокируемой атакой на каждый ваш выпад, и вся битва с ним превращается в череду ювелирно рассчитанных уворотов. Другой стреляет огненными стрелами, у третьего отравленные клинки (а ещё змеи вокруг кусачие, ненавижу змей!). Вдобавок враги наконец-то научились расти в уровне вместе с вами, так что проходных битв в игре почти нет.

Все «комиксовые» виды оружия, которыми щеголял Байек (портя всю атмосферу), слились в один сюжетно обоснованный обломок копья царя Леонида. Разумеется, это очередная игрушка Предтеч. Но, в отличие от «яблок Эдема», которые подчиняли умы окружающих, копьё позволяет нарушать законы физики: лечиться, телепортироваться, пинать врагов с силой Джерарда Батлера в **«300 спартанцах»**. В общем, всё, что нужно такой машине для убийств, как Кассандра.

ПОРА ВКЛЮЧАТЬ МОЗГ

Но главное изменение, которое наконец-то трансформирует игру в полноценную ролёвку, – постоянная необходимость принимать решения. Даже главных героев два на выбор, хотя основной сюжет у них одинаковый. «Каноничной» Ubisoft объявили именно историю Кассандры, так что я её и выбрал.

Ну и, в конце концов, она красотка.

Кроме сложности, вы определяете то, в каком режиме проходить игру: «Герой» или «Исследователь». Первого за ручку проведут по квестам, прямо указывая на цель текущего задания (то есть всё как раньше). А вот второму нужно самому искать каждую квестовую локацию и персонажа, ориентируясь по подсказкам в духе «ищи этого парня на севере такого-то острова в пещере под большой сосной».

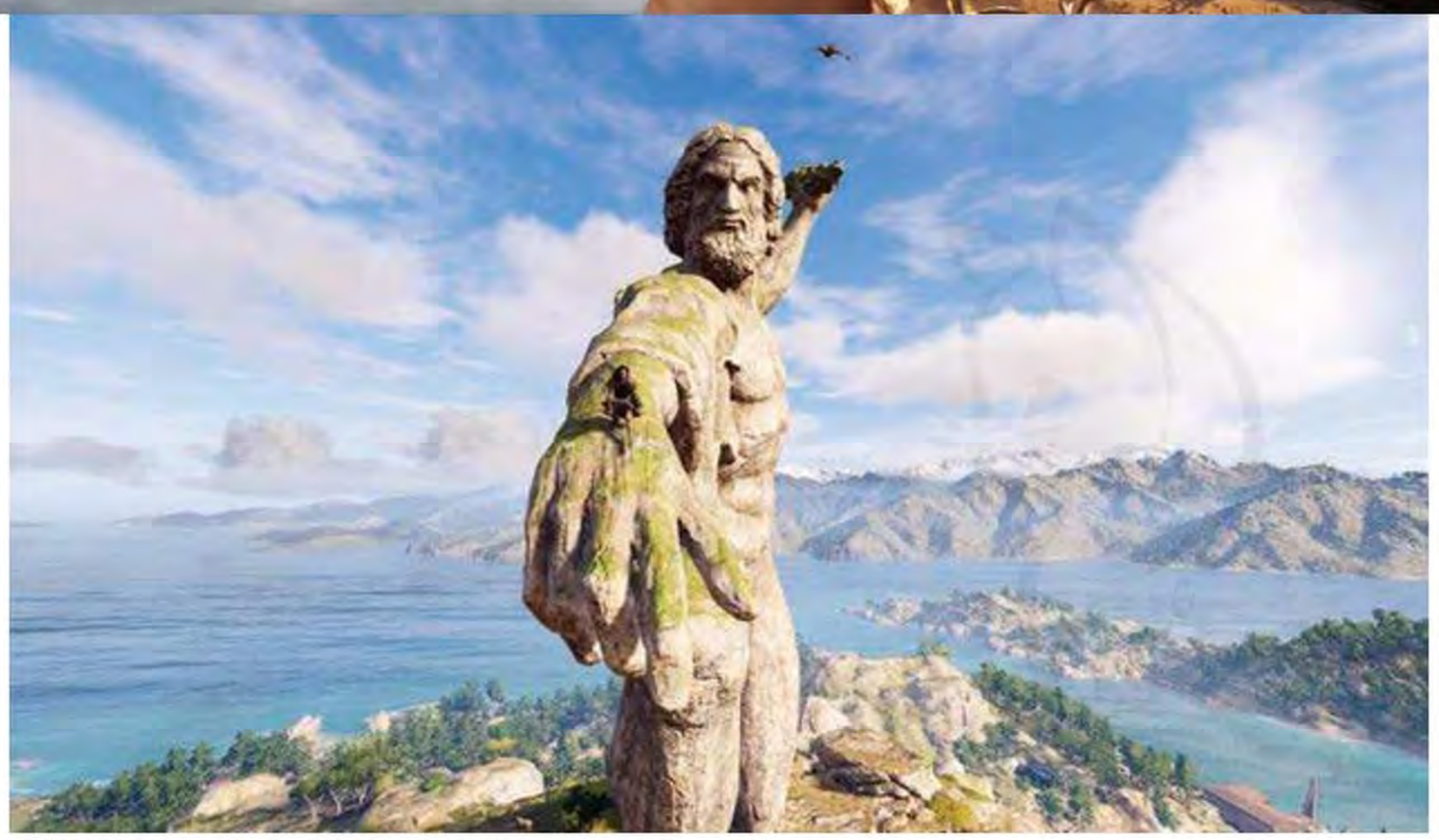
Игра прямо говорит, что рассчитана именно на этот вариант, и да, так вы вправду можете погрузиться в мир. Не бродить от маркера к маркеру, а *жить* в нём. А если вдобавок отключить к чёрту интерфейс, то по-настоящему оказываешься в Древней Греции с её горами, храмами и неожиданно цивилизованными жителями. А если надоест играть в Шерлока с орлом вместо лупы, то переключиться между режимами можно в любой момент.

В системе диалогов используется опыт лучших представителей жанра: тут можно вспомнить и «Ведьмака», и «Скайрим», и другие хорошие проекты. Вы сможете врать, нападать, соблазнять, угрожать и так далее, и не всегда результат вашего выбора предсказуем. Соврёшь кому-нибудь – а тебя раскусят. Начнёшь клеиться – а персонаж, оказывается, женат. А уж беседы с Сократом – это отдельная разминка для ума...

А главное – в очень многих случаях ваш выбор вправду будет что-то значить. Вот этого аспекта не хватало «Истокам», и он работает на сто процентов. Именно благодаря ему все эти уровни доспехов и врагов уже не кажутся такими чужеродными. Трансформация завершена. Это *ролевая* игра.

В начале текста я привёл пример подобных последствий – это был один из самых первых квестов всей игры. А на другом острове маленькая девочка попросила меня достать подарки для её друзей. Вернувшись с дарами, я обнаружил, что её друзья – это три глиняные глыбы, которые она сделала, потому что не умеет общать-

ВОТ ВАМ КАРТИНКА
на случай важных переговоров



ПЕРВАЯ ЖЕ ТОЧКА СИНХРОНИЗАЦИИ В ИГРЕ – статуя обнажённого Зевса-громовержца. А значит, первое же публичное фото, которое вы здесь встретите... Правильно: Кассандра, висящая на божественных гениталиях. Я обожаю интернет...

ОТЕЦ, ребёнок, скала...
подождите, я что, в серии **Tekken**?

ся со сверстниками, а семьи у неё не осталось. Тут тоже есть выбор. Вы можете разбить ей сердце или оставить её в мечтах. Скажете правду – и позже встретите девочку в компании настоящих детей. Поощрите фантазии ребёнка – она так и останется играть с глиняными глыбами и сойдёт с ума от одиночества.

Некоторые из таких квестов заставляли меня всерьёз задуматься. За исход других я волновался куда больше, чем готов был сам себе признаться. Я сопереживал персонажам и принимал решения не как игрок, а как участник событий, и, на мой взгляд, это один из главных признаков по-настоящему хорошей ролевой игры.

Проблема в том, что в основной сюжетной линии эта система не работает. В ней любые решения иллюзорны и почти не влияют на исход даже катсцен, не говоря уж о долгосрочных перспективах. Более того, построение некоторых фраз явно показывает, что сценаристы прописали одну цельную линию, а потом прикрутили к ней «варианты», которые всё равно приведут к тому же результату. Например, вы можете сколько угодно пытаться угодить вашему таинственному первому заказчику, но он всё равно двумя фразами так взбесит Кассандру, что она попробует его убить, ведь без этого сюжет просто не продвинется.

Не знаю, зачем в этих условиях вообще было насыщать главный квест таким количеством пауз и выборов. Ну сделали бы обыкновенные ролики, как в прошлых частях, сохраняя лишь те немногочисленные развилки, которые и впрямь что-то значат. Тем более что основной квест – самая слабая часть игры с точки зрения сценария. Если в побочных событиях я мог верить и сопереживать героям, то центральная линия представляет собой набор странных и наивных решений, верить в которые у меня не получалось при всём желании.

КАКОГО ЧЁРТА?!

И это, на самом деле, очень большая проблема. Лично я люблю ролевые игры не столько за геймплей, сколько за возможность пережить отменные истории. Да, почти во всех играх серии сценарий не тянул на Пулитцеровскую премию, но им это и не требовалось: у экшенов всё-таки на первом месте геймплей и атмосфера, а не сценарий (опять же на мой взгляд). Ничто не мешало пользователю получить новую порцию развлечений на фоне очередной истории про заговоры. Пришёл, увидел, съел попкорн.

«Истоки» изменили подход к главному сюжету: требовалось качаться до нужного уровня, чтобы взяться за новый квест и не разбить геймпад от искусственно завышенной сложности. «Одиссея» закрепляет этот опыт и, к сожалению, делает его ещё менее приятным, ведь теперь это *ролевая* игра, поэтому сюжет и его подача становятся куда более важными пунктами повестки.

Первые десять уровней ничто не предвещало беды. Я потихоньку шел по истории Кассандры, она вызывала лёгкую ироническую улыбку, но не более. В конце концов, что я, Дэна Брауна не читал, что ли? Иногда я отвлекался на побочные задания, которые, повторюсь, получились отличными. Некоторые серьёзны, в других я от души посмеялся, в третьих – ломал голову над возможными последствиями и переживал за результат. Всё как положено. А главное, как и в лучших представителях жанра, я брал сторонние задания только потому, что *хотел* их взять: моего текущего уровня хватало (или почти хватало)

ЕЩЁ ПРО СЦЕНАРИСТОВ. Прозвище одного из главных злодеев игры – Деймос. Я был почти уверен, что парного ему персонажа будут звать Фобос. Но оказалось, что это имя уже занято... вашим конём

Я НЕ ВСЕГДА ПОДДЕРЖИВАЮ ПОВАЛЬНУЮ МОДУ на фоторежим в современных играх, но в «Одиссее» провожу в нём неприлично много времени

для продвижения по главной линии, но мне было интересно.

Однако после очередного сюжетного задания я буквально за пять минут возненавидел игру настолько, что не хотел её заканчивать.

Ещё в июне, когда я брал интервью у разработчиков, они говорили, что при создании сценария вдохновлялись двумя древними текстами. Первый, очевидно, – гомеровская «Одиссея». А вот второй они отказались называть – дескать, спойлеры.

И пусть я прошел тут всего ничего, но, чёрт возьми, я прекрасно вижу, что это за «древний» текст. Это сценарий оригинальной трилогии **«Звёздных войн»**. «Одиссея» – история одной семьи в истории одной страны. И это неплохая тема, но от клише, вплоть до самых заезженных, просто сводит зубы. Тут даже есть «Люк, я твой отец», причем конкретно этот ход – больше одного раза! И я совершенно уверен, что дальше по сюжету встречу и предателей среди друзей, и давно умерших, но почему-то живых родственников, и прочие «классические», давно не работающие ходы.

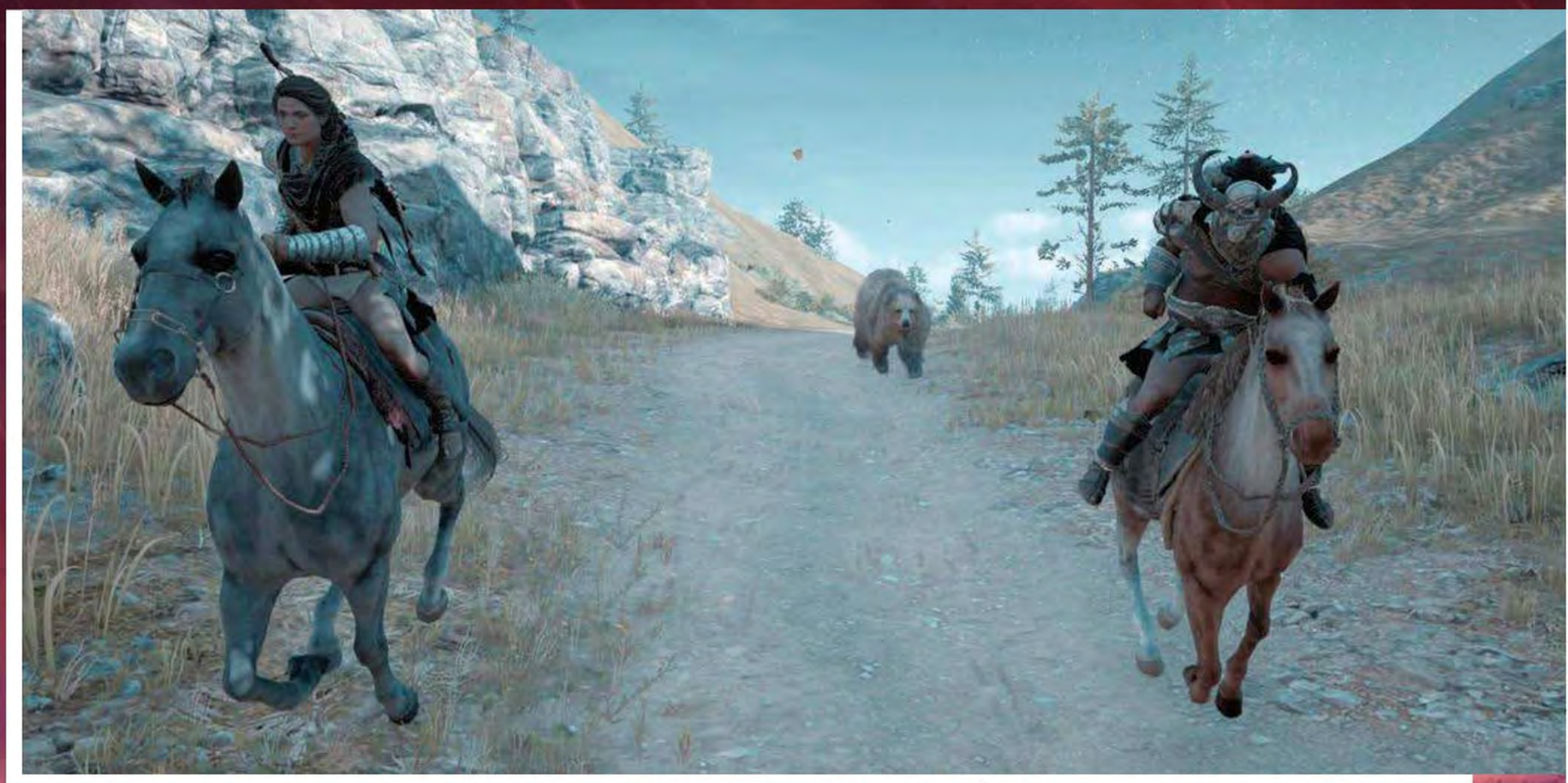
А когда очередной наивный, но популярный в массовой культуре сюжетный поворот бьёт игрока под дых, одна из двух основных линий вашей саги попросту обрывается. И, чтобы продолжить этот насквозь коридорный клишированный фарс, я должен гриндить. Днями. Нет, простите: представим, что у меня есть жизнь помимо игр. Тогда дни превращаются в недели. Гриндить неделями, чтобы... что? Увидеть очередной шестой эпизод? Спасибо, но мне вполне нравился оригинал.

Но главное – все цели для этого гринда прописаны в журнале заданий. Причём некоторые названия настолько говорящие, что при подготовке обзора журналистов просили контролировать информацию о выбранном квесте на скриншотах, чтобы случайно не заспойлерить сюжет. Дорогая Ubisoft, у меня к тебе встречное предложение. Как насчёт сделать так, чтобы *игра не спойлерила мне сама себя*?!

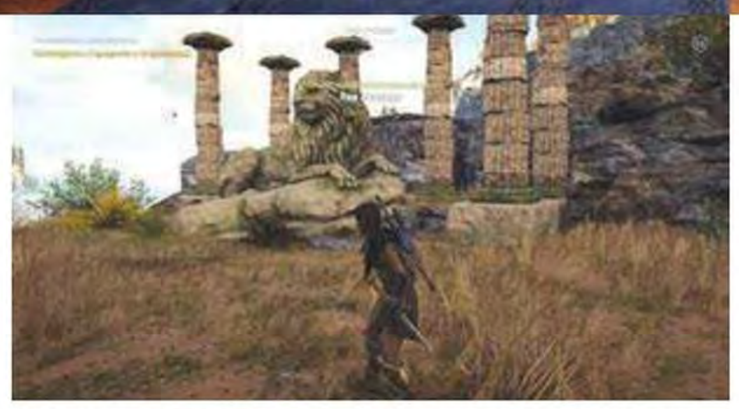
Механически и визуально «Assassin's Creed Одиссея» прекрасна. Разработчики не первый десяток лет совершенствуются в создании песочниц, и здесь они воплотили лучшие идеи серии. И даже как ролевая игра она работает. Но... как «Скайрим». В том плане, что основной сюжет здесь – самая непривлекательная часть. Только в «Одиссее» почти нет многоступенчатых побочных заданий, гильдий и прочих отвлечений, способных затмить продвижение по главной ветке. Хотя вру, есть! Но работают они несколько иначе.

ВЗРОСЛАЯ И САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ

Кроме основного повествования в «Одиссее» есть так называемый «региональный контент». Это истории, что происходят на островах, – своеобразные DLC на несколько часов, уже встроенные в игру. Прибываете на остров, решаете глобальные проблемы местного населения (например, свергаете диктатора), попутно влюбляете в себя пару персонажей, закатываете вечеринку – и уплываете дальше. Больше



ЕСЛИ БЫ в Древней Греции судили за оскорбление чувств верующих, охотники за головами бегали бы за Кассандрой круглосуточно. И не только за ней – тут очень многие неожиданно радикально относятся к жителям Олимпа



С АТМОСФЕРОЙ ДРЕВНЕЙ ГРЕЦИИ тут полный порядок. В наличии знаменитые памятники, легендарные животные, разные ландшафты, орнаменты в жилых помещениях, философы, драматурги... и монстры

вам на этом острове делать нечего, разве что коллекционные предметы собирать. Тем не менее подобные задания – отличная замена бессмысленным «подай-принеси».

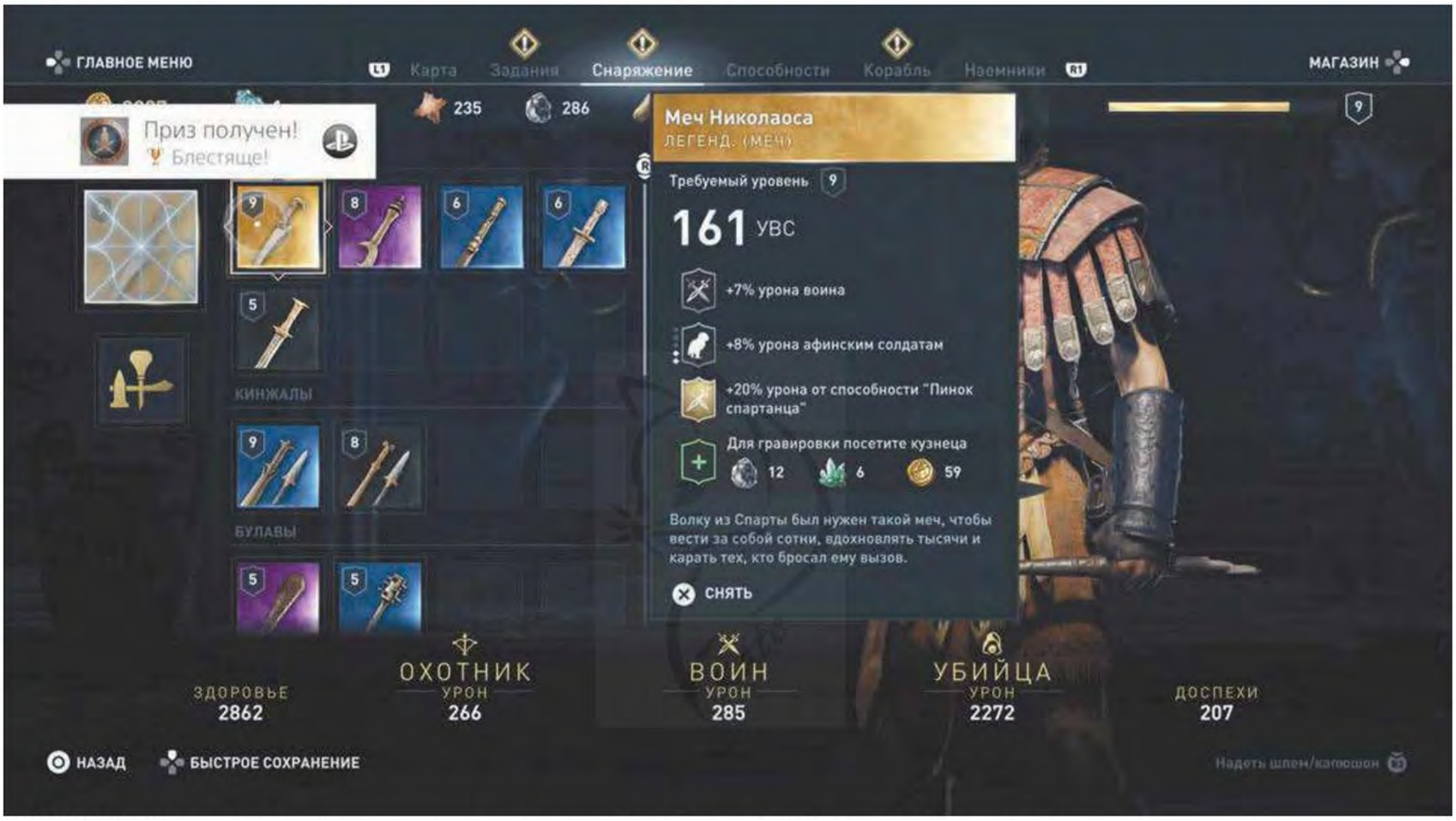
Всё-таки Кассандра (или Алексиос) – профессиональная наёмница. Личный квест это святое, но кушать хочется трижды в день. Поэтому она выполняет множество заказов, в том числе и подобные просьбы о помощи из далёких земель.

Кроме того, вокруг бушует Пелопоннесская война, Афины и Спарта борются за влияние, так что вы можете взять контракт на захват конкретной области. Нужно ослабить защиту местного правителя, убить его, а затем подраться в общей свалке (150 на 150) до победы по очкам. Прелесть системы в том, что она работает сама по себе. Иногда вас просто приглашают присоединиться к финальной битве, причем приглашают обе стороны – выбирайте по награде и личным симпатиям. Не ответите на приглашение, справятся и так. А если будете долго помогать одной из сторон, вторая перестанет давать вам контракты. Наёмников в этом мире и без вас хватает.

На самом деле наёмников столько, что существует целый рейтинг, в котором Кассандра потихоньку набирает влияние (шагая по головам, разумеется). Контролировать её карьерный рост можно в особом разделе меню, чем-то напоминающем систему Nemesis из **Middle-Earth: Shadow of Mordor**. Другие наёмники без дела тоже не сидят. Их можно частенько встретить в разных местах: в основном они идут по чьим-то поручениям. Но, конечно же, самый частый заказ в Древней Греции – грохнуть саму Кассандру.

В большинстве прошлых частей солдатам из одного форта было плевать, что вы вырезали соседний. Здесь же за вашу голову регулярно назначают награду. Стоит вам убить или украсть что-то при свидетелях – и какой-нибудь добрый гражданин тут же повесит заказ. Приятно, что его берёт один конкретный наёмник (вот если продолжите бесчинствовать, тогда больше), причём примерно вашего уровня. Остальные при встрече будут, самое большее, вздыхать. Дескать, не было б так лень, я б тобой лично занялся, подруга, но не сегодня.

КОРАБЛИ теперь не исчезают с поверхности воды, а красиво тонут. Пустячок, а приятно



КОМПОЗИТОР СЕРИИ Джеспер Кид просто переаранжировал уже культовую Venice Rooftops из **Assassin's Creed II** для меню паузы «Одиссеи»

И всё бы ничего, но наёмники – самые элитные враги из всех, не считая разве что легендарных монстров типа Медузы Горгоны. Даже если они слабее вас, будет непросто. Если вы примерно равны, бой вполне может растянуться на несколько минут. А если разница больше уровня – лучше не суйтесь. Ваше оружие почти не причинит противнику вреда, а он вас укокошит с одного-двух ударов.

В итоге я впервые в серии поймал себя на том, что и впрямь не хочу идти напролом. Не потому что люблю стелс или боюсь получить по шее от местных солдат – наоборот! Новая боёвка мне весьма по душе, и я с удовольствием лезу в драку с относительно равными себе противниками. Но сражаться с прибежавшими на крики двумя наёмниками – это роскошь, на которую у меня не так много времени и сил (а ещё это почти гарантированная смерть). Можно, конечно, откупаться от них, но с образом жизни Кассандры никакого кошелька не хватит. Остаётся либо драться, либо бежать – желательно на соседний остров.

А значит, нужен корабль.

ВСЕ НА БОРТ!

У Кассандры есть личный корабль «Адрестия», и система прокачки в этой части геймплея куда глубже, чем в **«Assassin's Creed IV: Черный флаг»**. Именно этот раздел меню заставит вас как угорелого носиться по карте и искать коллекционные предметы. Бо́льшая часть необходимых ресурсов буквально валяется под ногами посреди дороги, чего не скажешь о чертежах на древних табличках. То есть они тоже валяются, но только во всяких разрушенных храмах. А их надо сперва найти, ориентируясь на «вопросики» на карте... ну или потратить реальные деньги и купить нужные сведения в магазине Ubisoft.

Кораблю, естественно, нужна команда, и её мы тоже нанимаем сами. Но тут всё проще. Найдите подходящего персонажа, возьмите что-нибудь тяжёлое и аккуратно ударьте потенциального работника по голове – не насмерть, но чтоб вырубило знатно. Как проснётся – души в вас чаять не будет и с радостью запишется в юнги. Даже промывка мозгов не потребуется, или что там с потенциальными кандидатами делали в **MGS V**.

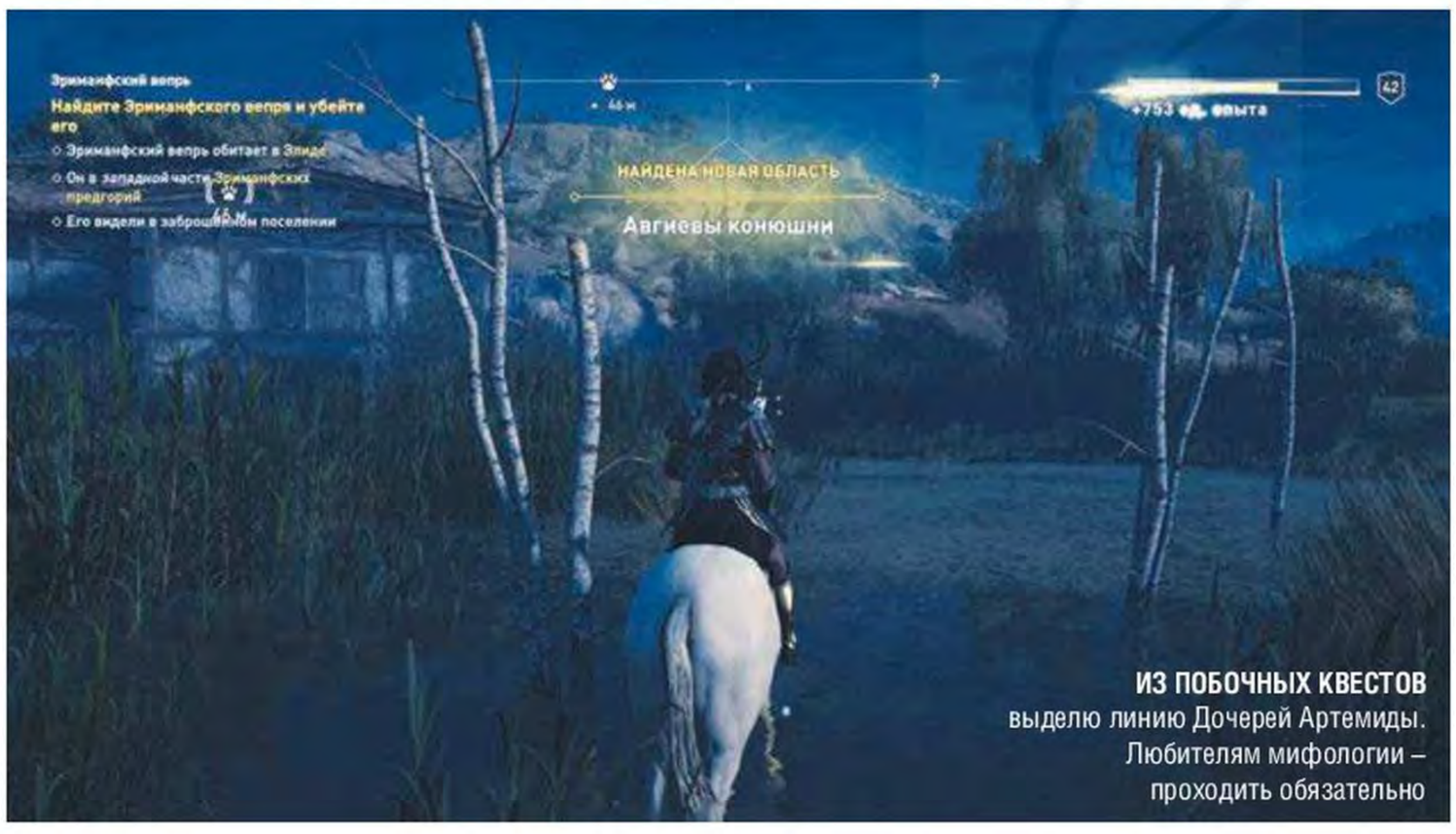
Такой метод признания в любви пользовался небывалым успехом у троллей в книгах Терри Пратчетта. Откуда о нём узнала Кассандра – боюсь представить, но в мире Анимуса он работает безотказно. А поскольку ни один хороший воин с одного удара не уснёт, неоценимую помощь здесь окажет тот самый спартанский пинок. Он никогда не убивает противников, только вырубает.

У ДРАКОНА ТРИ ГОЛОВЫ

История главной героини (или героя, но я, напомню, играл за Кассандру) разделена на три «одиссеи». Каждая затрагивает раз-

СЕМЕЙНОЕ СХОДСТВО налицо

ПРИКЛЮЧЕНИЙ И ПОЛЕЗНЫХ ПРЕДМЕТОВ ХВАТАЕТ не только на суше, но и на море. А самые классные вещи лежат глубоко под водой. Например, без этого копья моё прохождение затянулось бы ещё минимум часов на пять-десять



ИЗ ПОБОЧНЫХ КВЕСТОВ выделю линию Дочерей Артемиды. Любителям мифологии – проходить обязательно

ные темы и отличается персонажами, механиками, декорациями и эмоциями, которые испытывает игрок.

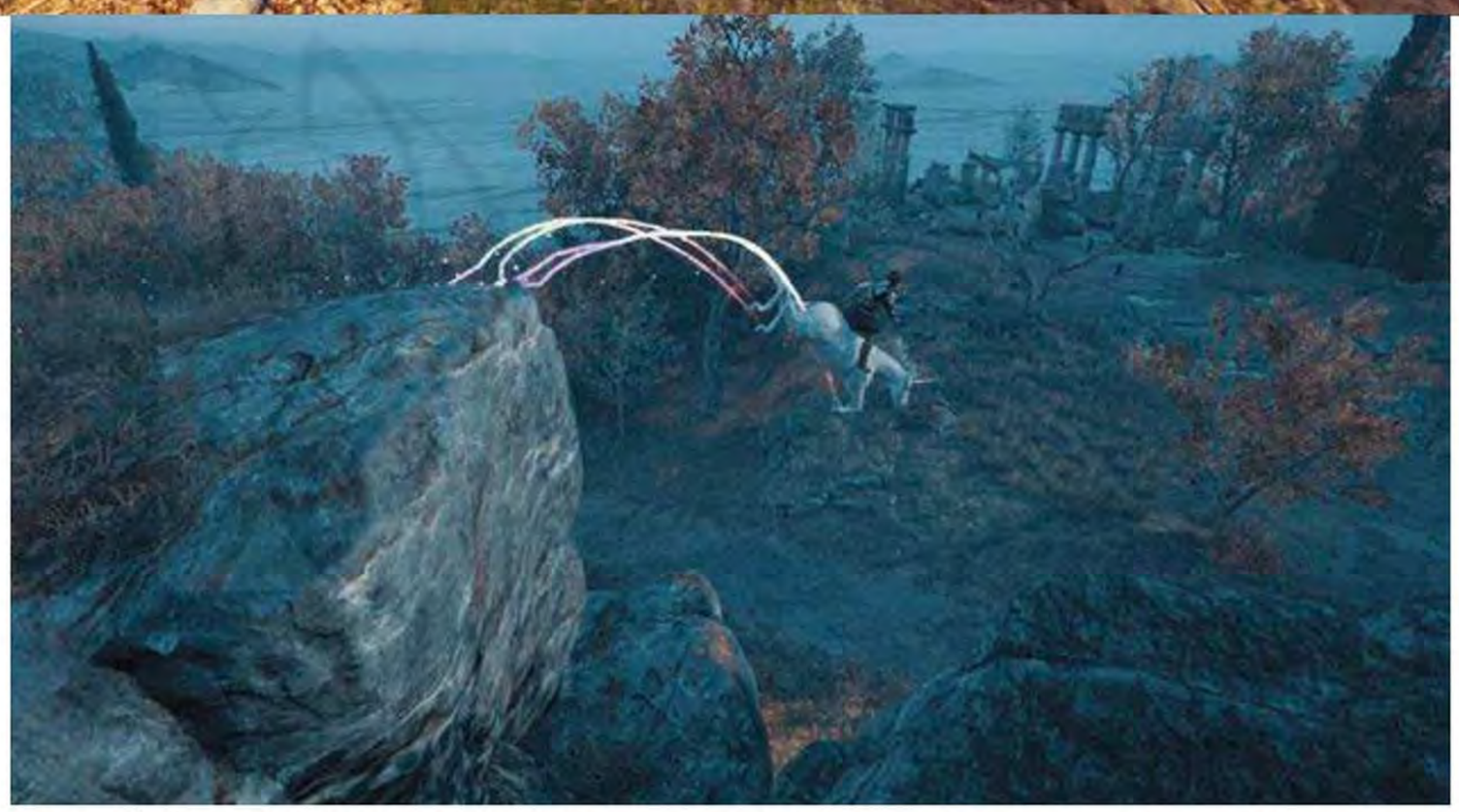
Первую одиссею условно можно назвать «про родню». Это сюжетный стержень проекта: история отдельно взятой семьи в общей истории Древней Греции. Сколько бы вы ни отвлекались на другие приключения, именно эта одиссея за ручку проведёт вас по миру.

К счастью, сценарий выправляется к середине повествования, поэтому ругать сюжет за жуткие штампы хочется меньше. К сожалению же, до финала этой одиссеи я дошёл на тридцать девятом уровне, тогда как два оставшихся приключения рекомендовалось заканчивать на пятидесятом. Понятное дело, я бежал через историю галопом и вообще не отвлекался на побочки, если уровень позволял продолжить основной сюжет, – но расплатой за это стали почти двадцать часов скучнейшего гринда в финальной стадии игры.

Вторая одиссея – «про заговор». Личное личным, но большого и страшного врага никто не отменял. В данном случае им выступает культ Космоса – условные «прототамплиеры». В культе состоят сорок с лишним влиятельных персонажей разной степени проработанности, и они, нехорошие такие, хотят править миром. Разумеется их всех надо убить. И если первая одиссея отвечает за сюжетную сторону проекта, то вторая, несмотря на тесную сценарную связь с ней, олицетворяет чистый и неприкрытый гринд. Качайся, набирай уровни, убей около сорока целей, с большей частью которых ты даже не поговоришь, – и будет тебе плюшка в виде секретного главного гада, очередной сюжетный поворот (правда, неплохой) и... да и хватит с тебя.

Справедливости ради, некоторые культисты всё-таки получили хоть какие-то характеры и строчки диалогов. Истории, связанные с ними, были неплохими и временами всерьёз погружали в события. Некоторых я *очень хотел* убить за всё, что они сотворили с Кассандрой или её друзьями.

Но эти персонажи попадались мне в заданиях не второй, а первой одиссеи, так что здесь скорее стоит похвалить сценаристов, более или менее умело вписавших один сюжет в другой. Или поругать – за то, что вписали не всех. Потому что из «самостоятельных» культистов не было ни одного интересного. Максимум привлекательности в их убийстве был в том, что они жили в какой-нибудь нестандартной крепости, где дали разгуляться дизайнерам уровней.



КОГДА ЗАЙМЁТЕ ПЕРВОЕ МЕСТО в рейтинге наёмников, получите новый скин для лошадки – коня самого Гелиоса. Хотя кому он нужен, когда у вас есть личный единорог?

В итоге половину культа я вырезал уже после финала основной истории. Будь «Assassins Creed Одиссея» какой-нибудь jRPG, это был бы отличный пост-игровой контент. Но никакой «j» здесь нет. Всё, что мне оставалось, – полубессознательно метаться между точками синхронизации в поисках подсказок в отношении очередного культиста, а потом громко ругаться, поскольку его уровень пока слишком высок.

Наконец, третья одиссея – «про антинаучное». Она подстерегает, когда не ждёшь, и умело застаёт игрока врасплох крышесносным поворотом сюжета. Как только я подумал: ну вот, красота, основная история выправилась, и сопереживание есть, и даже пара культистов попалась с характерами...

И тут мне сразу напомнили: здесь, чтоб тебя, Assassin's Creed. Эта серия никогда не была просто про ассассинов и тамплиеров – кроме разве что первой части. О нет! Она была про вселенские заговоры, артефакты древних цивилизаций и такое количество «клюквы» и невероятных сценарных решений, что Том Клэнси и Дэн Браун могли бы записываться к ней на курсы повышения квалификации.

Ты хотел мирских историй? Иди к чёрту! Думал пожить в ролевой игре? Перебьёшься! Все эти выборы в диалогах, попытки отыгрыша – это всё «Анимус». Игра. Виртуальность. А твоя задача – не дать злобным тамплиерам из XXI века захапать магические побрякушки божественных пришельцев (ну или кто они там), убить несколько чудовищ, а заодно глянуть, что там в Атлантиде.

И прежде чем кричать про спойлеры, посмотрите названия DLC к игре. Конкретно второе: оно так и называется «Судьба Атлантиды». Помните, я уже писал, что игра спойлерит сама себя? Что ж, если разработчики не стараются, то и я не вижу смысла.

Третья одиссея – самая короткая, но самая важная в масштабах серии Assassin's Creed; всё-таки в настоящем мало кого волнует, что там Сократ сказал Периклу. Им нужны артефакты Предтеч и ответы на странные древние вопросы. И то, как разработчики распорядились этой линией (при том, что в «реальность» мы выходим от силы раза три), достойно похвалы. Именно от её финала я получил больше всего удовольствия. Возможно – потому что после первых двух ни на что особо и не надеялся.

НЕОЖИДАННЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ

Поделить «Одиссею» на части можно не только с точки зрения сюжета. Примерно к началу третьей одиссеи Кассандра прокачивается настолько, что из вполне достоверного *человека* превращается в Чудо-женщину. Самую настоящую богиню, земное воплощение воинственной Афины. Например, однажды вы обнаружите, что перестали получать урон от падений и теперь можете сигать с пятисотметровых скал не только в стоги сена, но и на жёсткую землю. Разумеется, с эффектным супергеройским приземлением. Кассандра получает это умение автоматически, им нельзя *не* пользоваться.

Примерно в этот же момент дерево прокачки позволит вам замедлять время, стрелять из лука сквозь стены, лечиться на половину шкалы здоровья, наносить противникам немыслимое количество урона и даже ненадолго становиться невидимым. И всё это – за жалкую частичку шкалы адреналина, одну из многих. Да что там, даже в диалогах всё чаще появляется возможность признаться собеседнику, что вы если не сама богиня, то уж как минимум божественная посланница! Ну и как тут с серьёзным лицом вникать в человеческие проблемы?

МОРСКИХ БИТВ Я ПО ВОЗМОЖНОСТИ ИЗБЕГАЛ. Но не любоваться видами во время плавания было невозможно

НЕ ЗРЯ
Женевскую конвенцию придумали, ох не зря...

Разумеется, это влияет и на то, какие испытания вы себе выбираете. Вот я на первых уровнях боюсь лезть даже на равных себе противников. А уж если прибегают наёмники – это верная смерть... Один тренировочный монтаж спустя я на двадцатом уровне. Передо мной крепость, где все на два уровня старше. Там же живёт правитель области и четвёрка его охранников – *ещё* на два уровня старше. А рядом с крепостью бродят два наёмника, которые прибегут меня убивать, как только я нападу. Хм... да подумаешь! Я их всех вынесу без единой перезагрузки!

Ещё монтаж. Я на сорок пятом уровне бьюсь с Медузой Горгоной (пожалуй, самым сложным боссом в игре) пятидесятого уровня просто потому, что мне надоело гриндить. И побеждаю – не с первого раза, но лучше так, чем тратить время на бессмысленные побочки.

КОГНИТИВНЫЙ ДИССОНАНС

Получается, что опыт первых примерно двадцати уровней и опыт всех последующих как будто взят из разных игр. В начале вы чётко ощущаете свою связь с Кассандрой и её проблемами. Но чем дальше, тем лучше вы понимаете, что вы не Кассандра. Вы – Лейла Хассан. Вы играете за игрока, переживая древнюю историю по прокси. И даже баги в какой-то момент начинают не бесить, а скорее напоминать: вы в симуляции, это всё понарошку.

Я не уверен в том, насколько разработчики планировали заложить в ощущения игрока подобные метаморфозы. Даже не так: я почти уверен, что они этого не планировали. Но смешно то, что я не могу записать эти ощущения игре в минус. Хотели разработчики того или нет, они сделали из одного геймплея два, но оба – увлекательные. Ваша божественность не делает игру хуже, она просто делает её *другой*. Более того, зная, про что на самом деле серия Assassin's Creed, можно даже попытаться эти изменения оправдать. Выступить адвокатом дьявола и заставить себя получать от игры удовольствие – потому что у тебя ещё *полно дел* во всех трёх одиссеях и вне их.

Вот только стоит ли это делать? Лично для себя я ответил на этот вопрос утвердительно. Но я уже говорил, что люблю эту серию и готов простить ей многое. Вам же стоит ответить на этот вопрос самостоятельно.

ОТ ПРИНЯТИЯ К ОТРИЦАНИЮ

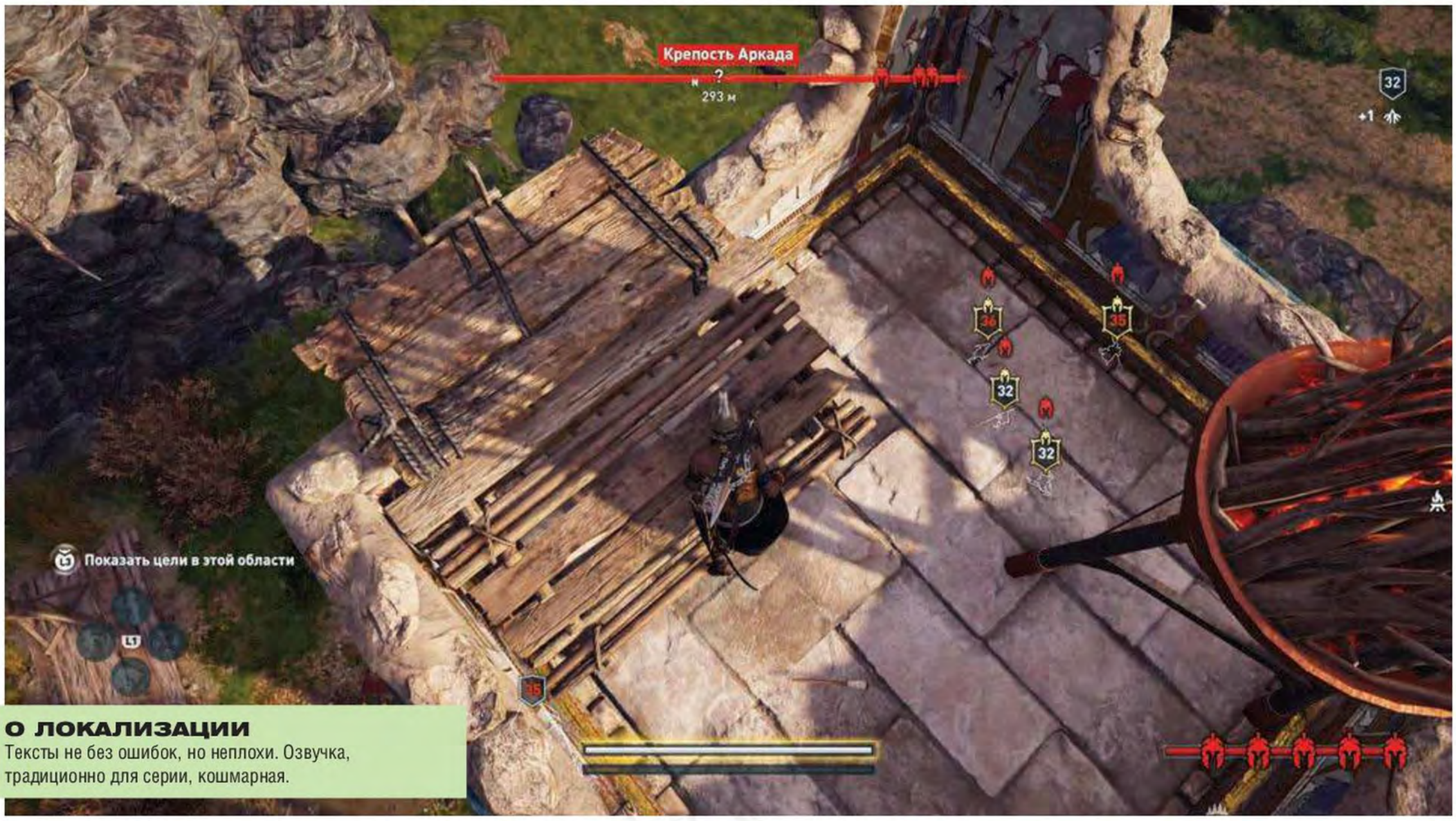
Ролевая игра из «Одиссеи» тоже получилась не до конца. Да, в квестах вы будете видеть последствия своих действий. Даже в основной истории оказалось почти десять концовок, пусть и определяются они всего несколькими выборами. Но, в целом, ролевого погружения не случается.

Вот у вас вроде бы диалоги с Сократом о человечности, справедливости и правосудии. А вот вы идёте и вырезаете целую крепость – потому что ваш внутренний манчкин не позволяет оставить область незачищенной. К тому же вам за это дадут горсть опыта, что позволит хоть немного ублажить бога гринда.

А вот перед вами Геродот – невероятный персонаж, который может дать столько всего! И он... вообще не вызывает интереса. Его участие в истории заканчивается ещё на первых уровнях, а дальше он просто плавает с вами на «Адрестии», и от него не добьешься вообще ничего, кроме «Столько дел и столько неизведанного впереди!» и пустой справочной информации. Бездарно слитый персонаж, особенно учитывая, что рядом с ним травит морские байки Варнава.

Наконец, вот перед вами один из главных злодеев, который может раскаяться, если вы найдёте правильные слова. Но его раскаяние происходит настолько топорно и внезапно, что это нельзя ни принять, ни простить.

Ну и, чтоб до конца выместить негатив: перевод и русская озвучка. Первый неплох,



О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Тексты не без ошибок, но неплохи. Озвучка, традиционно для серии, кошмарная.

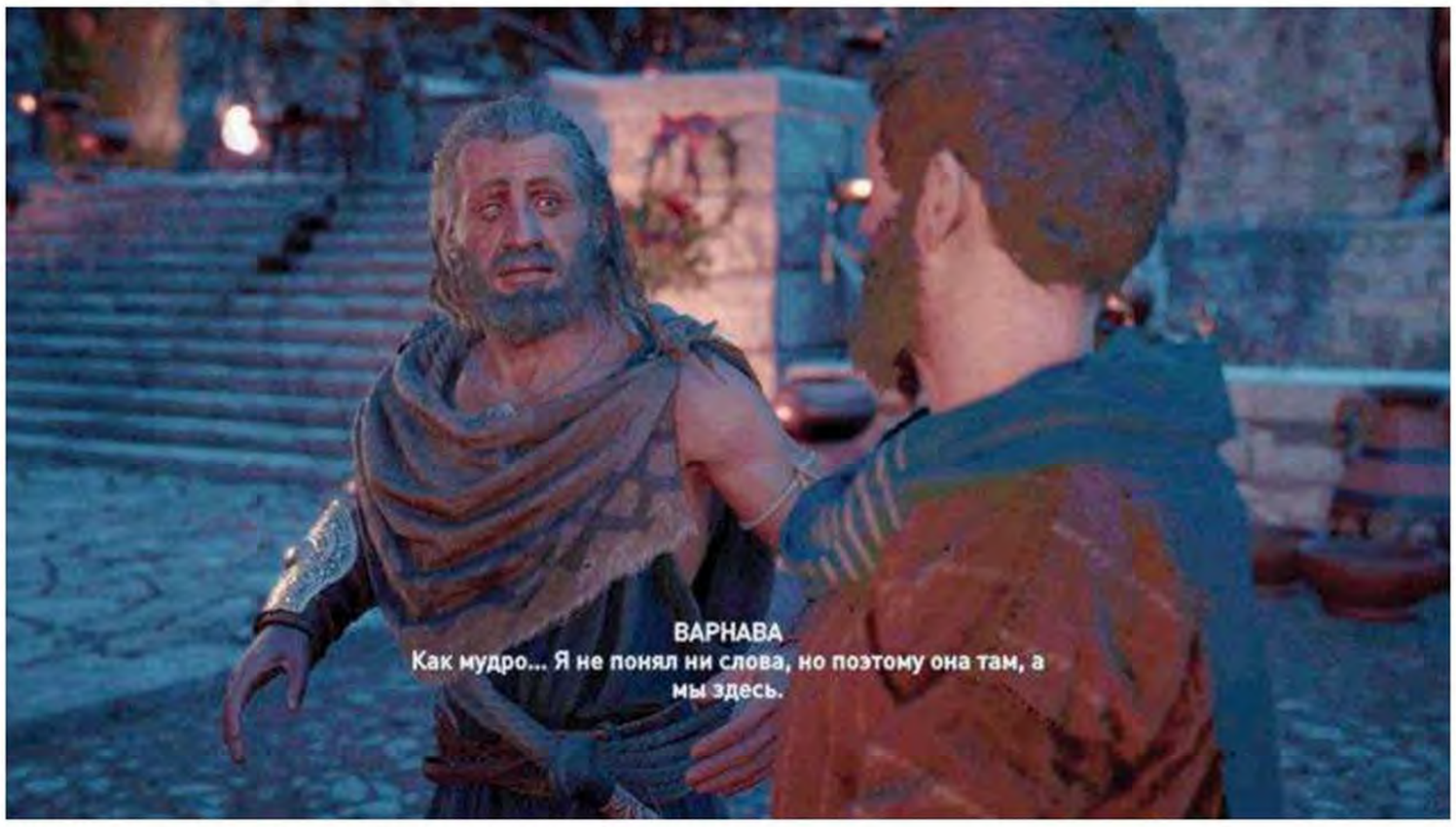
ЧТО ТАКОЕ «НЕ ВЕЗЁТ»: адреналина нет, уровней не хватает, а на хвосте пять наёмников и целый гарнизон высокоуровневой крепости впридачу. И они точно знают, где я засел...

но временами встречаешь описания способностей, которые называются в дереве прокачки совсем иначе. И догадаться, о чём идёт речь, бывает невозможно.

Что же до голосов... Любимые моменты: когда Кассандра приветствует вернувшегося с охоты орла Икара (когда полминуты не трогаешь геймпад). Видно и слышно, что она любит его и заботится о нём. Также в целом замечательно работают актёры, озвучившие Сократа и Варнаву.

Нелюбимые моменты – почти все остальные. Что Кассандра, что Алексиос, что многие второстепенные персонажи регулярно не попадают ни в интонации, ни в движения героев на экране и напрочь ломают всякую попытку поверить в происходящее. В английской версии подобные проблемы тоже встречаются, но в русской – просто сплошь и рядом. Вдумайтесь: актриса, озвучившая главную героиню, хихикает на слове «задница» – вне контекста, просто вот смешно ей стало, – и это попадает в игру!

Такое ощущение, что я прошел не большую ролевую игру, а техническую демку из разных, скверно сочетающихся фрагментов. Этой игрой Ubisoft как будто говорят: «Смотрите, как мы умеем»! Да, и впрямь, вы умеете. А теперь можно мне, пожалуйста, всё то же самое, только... чуть более цельное, что ли?



ВАРНАВА, старший помощник Кассандры на палубе «Адрестии», – один из самых ярких персонажей второго плана, наряду с Сократом и Алкивиадом

■■■

«Assassin's Creed Одиссея» оставляет двойственное впечатление. Это отличная игра. Возможно, лучшая в серии; почти каждый её аспект работает более или менее как положено. Но тебе *постоянно* что-то мешает безоговорочно полюбить её. Первые часов двадцать-тридцать к ней вообще не хочется придираться, но к финалу все слагаемые вместе являют очень странную картину, цельную в своей неполноценности.

«Одиссея» – это эталонный, почти идеальный Assassin's Creed. Но совсем не идеальная игра. ■

ПОРАДОВАЛО:
– Древняя Греция гораздо приятнее египетских песков;
– отличный открытый мир с кучей активностей и механик;
– неплохая ролевая система;
– бо́льшая часть побочных квестов и некоторые моменты основного сюжета.

ОГОРЧИЛО:
– халтурный основной сюжет;
– отсутствие цельности;
– ненужный гринд.

ВЕРДИКТ
Если вы неплохо относитесь к серии Assassin's Creed, берите обязательно. Если же вы не любите её – эта игра вас не переубедит. Наверное...

ИГРАТЬ?
ДА

ЖАНР Экшен **РАЗРАБОТЧИК** Treyarch **ИЗДАТЕЛЬ** Activision **МУЛЬТИПЛЕЕР** Сеть
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One **НЕОБХОДИМО** Intel Core i3-4340, 8 ГБ ОЗУ, 2 ГБ видео

CALL OF DUTY: BLACK OPS 4

ТРИ В ОДНОМ

СЕРГЕЙ КАНУННИКОВ

Одиночная кампания в **Call of Duty** уже давно стала лишь приятным дополнением к мультиплееру, а не наоборот. Достаточно взглянуть на списки достижений на разных платформах: «ачивка» за полное прохождение одиночной игры есть лишь у малой доли игроков. Звёзды первой величины, дарящие свою внешность и голос персонажам, не спасают положение. Но раз одиночной игры больше нет, то и требования к мультиплеерной составляющей многократно возрастают. Списать проблемы многопользовательской части на занятость разработчиков сюжетом не получится.

Так или иначе, все, кто по старой традиции играет в Call of Duty ради сингла, могут смело проходить мимо. Из одиночных режимов здесь только обучение: возможность познакомиться с умениями специалистов и режимами игры, а заодно посмотреть симпатичные и очень короткие заставки с предысториями героев. О связном сюжете речь не идет. **Black Ops 4** – это в первую очередь попытка занять несколько мультиплеерных ниш разом, даже среди безумно популярных «королевских битв».

ВСЁ СЕРЬЁЗНО

Мультиплеер Black Ops 4 прежде всего пытается играть на поле **Rainbows Six: Siege** и **Overwatch**. Игра во всех тактических режимах с целями, будь то свежие Control и Heist или традиционные Domination и Hardpoint, требует бо́льшей слаженности за счет уменьшения количества игроков и упора на способности специалистов. В публичных матчах творится полный раздрай: победа отдана на откуп случаю. Если повезёт с командой, можно и выиграть. Но чаще вы будете отчаянно пытаться захватить или удержать точку, пока союзники, не сходя с точки респауна, лениво постреливают по пробегающим к цели врагам.

НЕСКОЛЬКО КАРТ перекочевали в игру из первой части Black Ops. Удивительно, но их дизайн даже сегодня не кажется устаревшим: все новые игровые механики замечательно работают и здесь

Однако едва к уравнению добавляется хотя бы толика тактики и командной работы, как ситуация кардинально меняется. Грамотно расставленные укрепления, вовремя использованные способности –

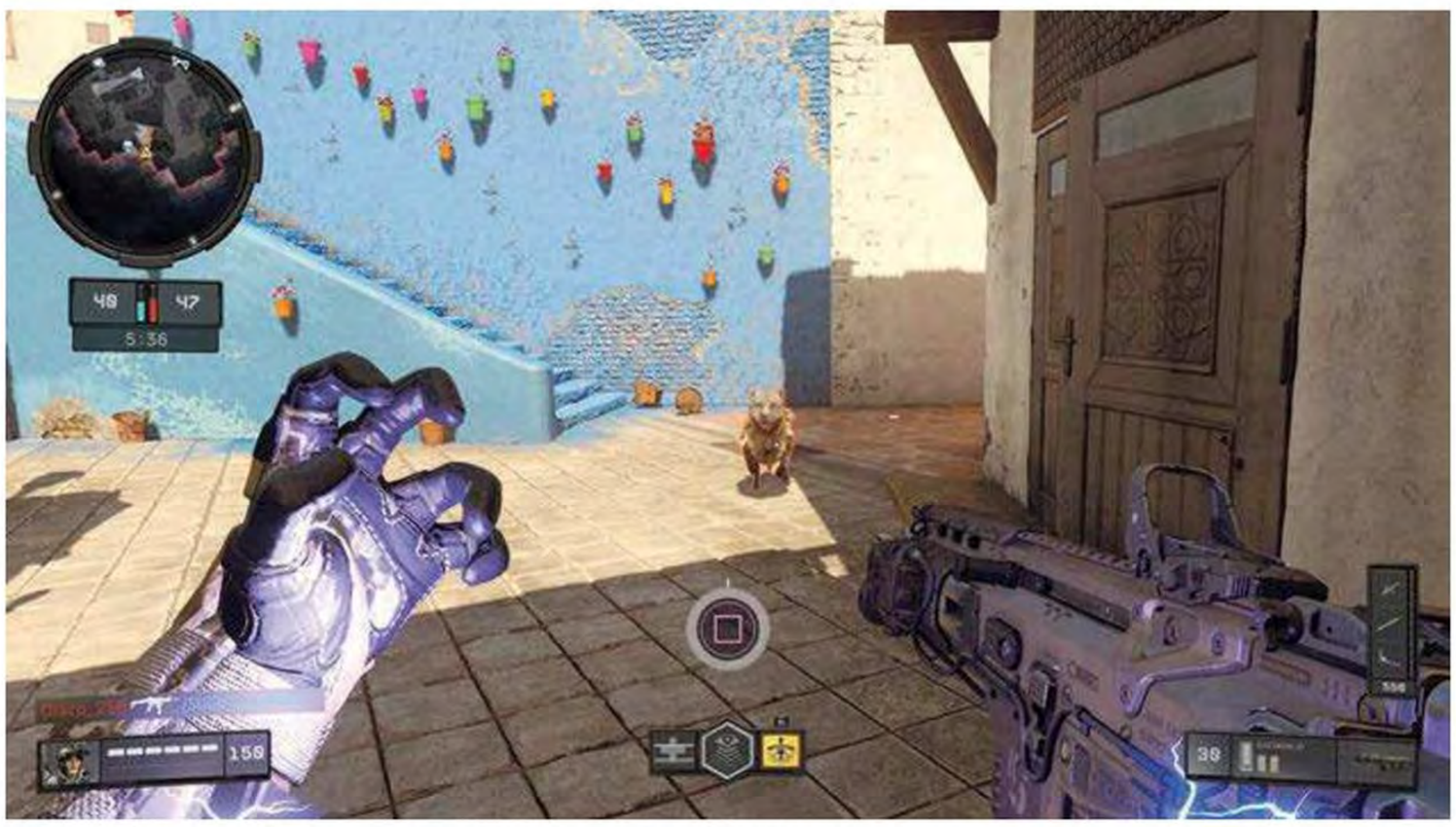
УКРЕПЛЕНИЙ МНОГО НЕ БЫВАЕТ. Кстати, союзник играет за Аякса, который с помощью своей способности сам становится живым щитом

КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: ключ предоставлен издателем
НА ЧЁМ: PS4
СКОЛЬКО: 20 часов

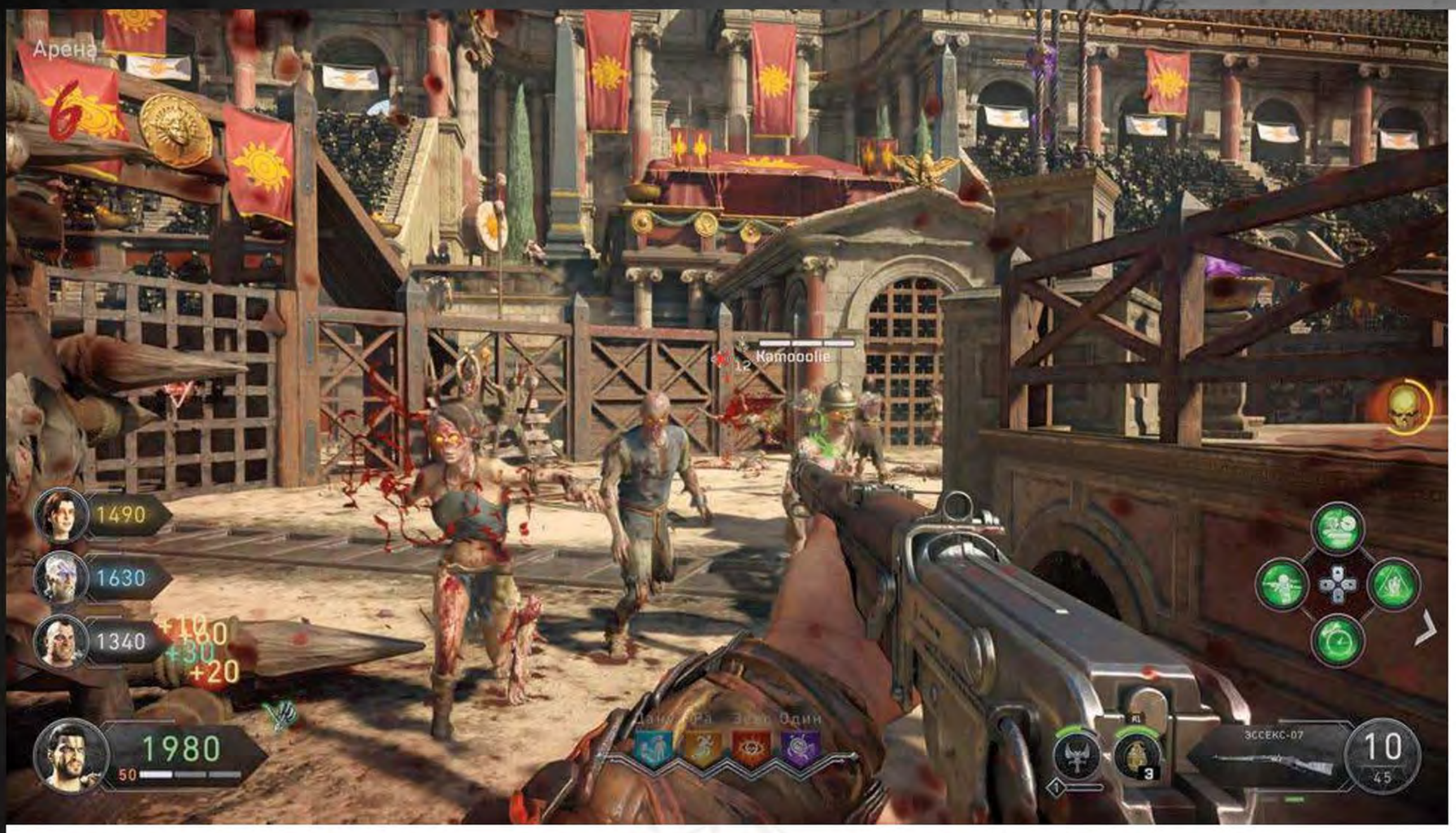
и вырвать у вас победу разрозненными атаками будет почти невозможно. Игра поощряет командные действия: поставьте сумку с боеприпасами, взяв которые соратники будут получать дополнительные очки за убийства, или растяните колючую проволоку в важном проходе – и жизнь врагов станет куда сложнее.

Хорошо бы, чтоб важность тактики понимала и система респаунов, которая часто подкидывает неприятные сюрпризы: все баррикады мира не помогут, если игра вдруг закинет противника вам за спину. Особенно это касается способности одного из специалистов ставить маяк возрождения: враги могут появляться в двух метрах от вас, а особо неудачливые возродятся прямо в прицеле. Для игры, что старается быть тактическим шутером, в Black Ops 4 всё ещё многовато нелепых и раздражающих случайностей.

Карты тоже побуждают к осмотрительности: изобилие закрытых пространств вынуждает действовать осторожно и погля-



ШАНСОВ НЕТ: герой обездвижен электрической миной-ищейкой Профета, а пёс Номада уже готов вцепиться в глотку



НА АРЕНЕ здешнего колизея творится форменное безумие: с тиграми, электрическими зомби и магическим оружием

ПО СРАВНЕНИЮ с бетой Blackout даже немного похорошел

дывать на радар – на нём теперь отображается поле зрения всех игроков. Если кто-то увидит противника, тот будет виден всей команде. Досадно только, что карт маловато и они вскоре приедаются. Тем более что игроки часто голосуют за одних и тех же любимчиков. Ждём добавления новых полей сражений в DLC.

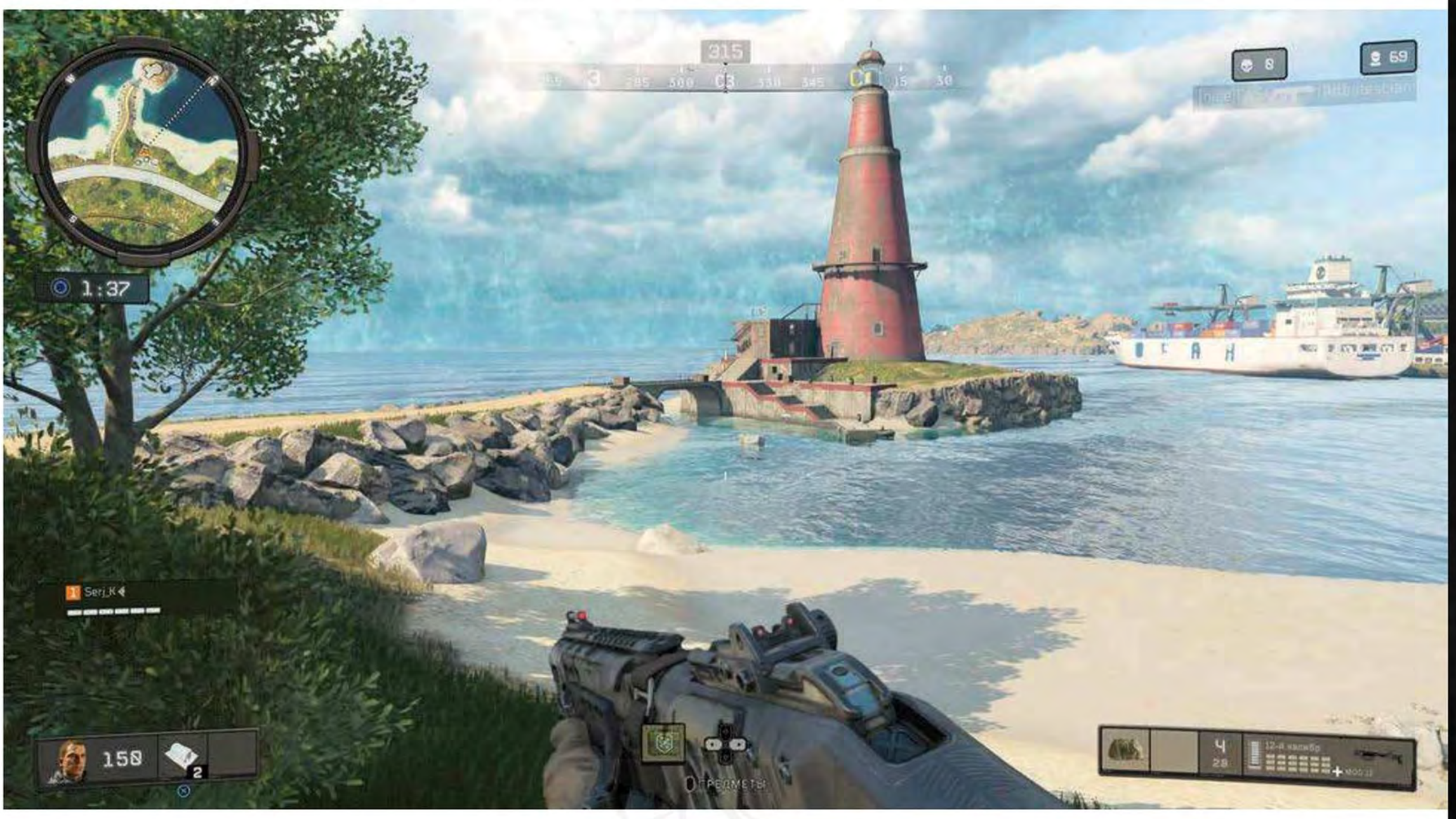
НОВЫЕ ПРАВИЛА

Как и в бете, у персонажей внушительный запас здоровья, который больше не восстанавливается сам по себе. В перестрелках приходится искать момент, чтобы подлечиться, и это влияет на геймплей гораздо сильнее, чем может показаться. Теперь в бою нужно решать: перезарядить оружие или подлечиться? Взять улучшенный шприц или дополнительную броню? Кроме того, из-за увеличенного TTK одолеть двух-трех противников в прямой схватке стало гораздо сложнее. Убил одного – беги лечиться и обходи второго с фланга. Если пользоваться всеми преимуществами, которые дает новая система, играть становится куда приятнее.

Другие изменения, знакомые по бете, тоже на месте: баллистика пуль и статичные паттерны отдачи оружия никуда не делись. Для ветеранов Call of Duty это, может быть, и непривычно, но необходимость стрелять с упреждением вправду требует навыка. Вдобавок необходимость запоминать паттерны отдачи и приспосабливаться к поведению оружия позволит с интересом осваивать весь арсенал, отыскивая наилучшее применение для всех пушек.

Обвесы для оружия влияют на игру куда сильнее, чем раньше. Например, первая версия крупнокалиберных пуль позволит увеличить урон при попадании в голову, а вторая – ещё и в торс. Но доступны такие модификации не для всего оружия: собрать один универсальный набор не так просто. Правильное сочетание оружия, экипировки и перков не только позволяет выбрать стиль игры по вкусу, но и служит хорошим подспорьем в бою. К примеру, пулемет с большим боезапасом, дополнительная броня и перк защиты от взрывов сделают вашего персонажа отличным кандидатом для защиты точек. Но, как я уже говорил, всё это играет роль *только* при согласованных действиях всей команды.

Множество нововведений заметно освежили мультиплеер. Многопользовательская часть Black Ops 4 сейчас, пожалуй, одна из самых интересных и продуманных в серии. Но пока она не даёт игрокам почти ничего, кроме духа соревнования. Да, есть набор стандартных «челленджей», за которые даются визитки и традиционные испытания для получения камуфляжей оружия. Но на старте нет ни задачек для специалистов, ни вариантов оружия, ни контрактов, ни даже пресловутых лутбоксов – всего того, что уже было в прошлых частях серии. Помимо традиционной системы прогрессии, хотелось бы увидеть больше испытаний и больше открываемого контента. Тем более что игры-предшественницы справлялись с этим очень неплохо – и **WWII**, и **Infinite Warfare** награждали игрока за активную игру новым оружием, внутриигровыми кредитами и скинами для героев.



Но это наверняка вопрос времени. **Activision** поддерживала **Black Ops 3** до победного, и Black Ops 4 наверняка получит не меньше внимания. А пока остается только упражняться в меткости и ждать дополнительного контента. Ведь с таким сочным геймплеем возвращаться в игру хочется и так. Повод есть: наигравшись в соревновательном режиме, можно переходить к кооперативу – к «Зомби».

МОЗГИ ПРИГОДЯТСЯ

Режим «Зомби» – это отдельная вселенная, которая постороннему человеку покажется бредовой. То, что началось во времена World at War как забавная пострелушка после титров, превратилось в монструозное нагромождение сюжетов с несколькими временными линиями, узнаваемыми героями и огромным сообществом поклонников.

В этот раз в игре сразу три карты для зомби-режима: две из них рассказывают об искателях приключений, сначала попавших на борт «Титаника», а затем оказавшихся в Древнем Риме в роли гладиаторов на арене зомби-колизея. Да-да, такие тут сюжеты. Третья карта – это переиздание Mob of the Dead, но с другим названием и персонажами. Вместо бандитов из Black Ops 2 здесь теперь любимцы публики:

Такео, Николай, Танк Демпси и Эдвард Рихтгофен, которые выбираются из заполонённого зомби Алькатраса. Любителям пострелять по ожившим мертвецам контента хватит надолго.

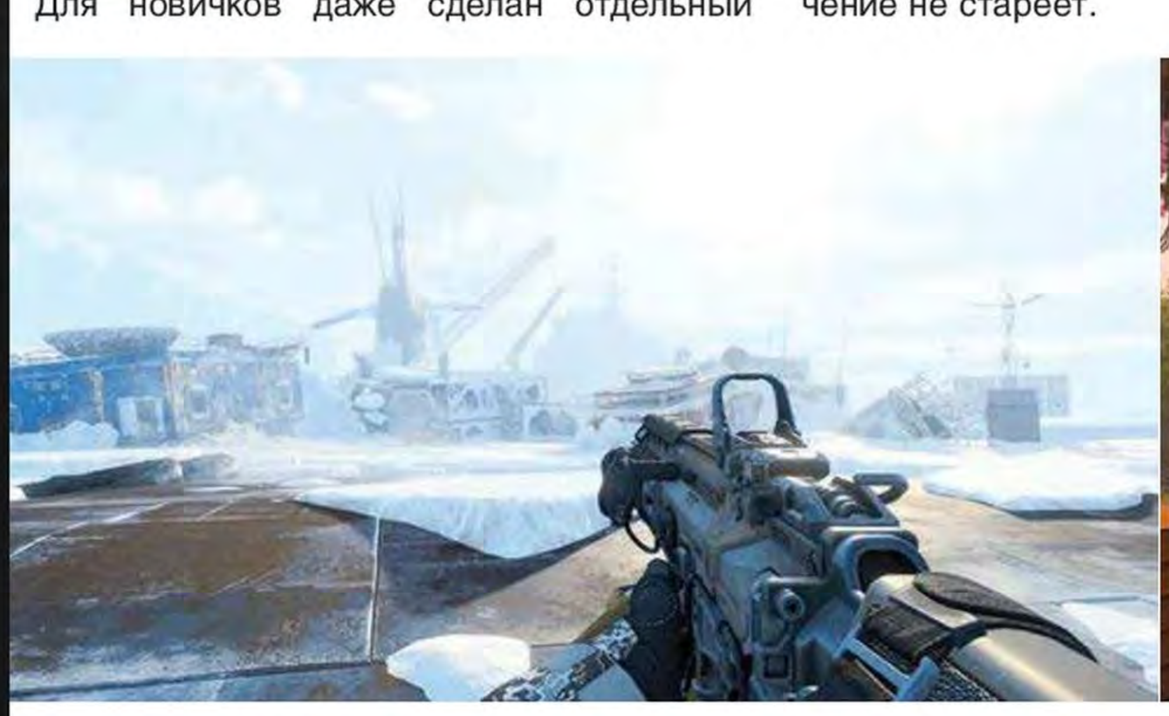
Подступиться к зомби-режиму всегда было очень тяжело: безумная сложность, требующая абсолютной координации игроков, невероятные пасхалки, требующие выполнения кучи неочевидных действий, – вот каковы зомби в Call of Duty. Первой шаг навстречу игрокам сделала WWII, прямо указывая, что нужно делать. Black Ops 4 продолжает эту традицию: здесь есть режим обучения, в котором вам расскажут, как выживать в мире зомби и что делать, чтобы продвигаться по уровням. Для новичков даже сделан отдельный упрощённый режим, который доступен игрокам, не достигшим 20-го уровня. В нем можно спокойно исследовать уровни даже на 15-й волне зомби.

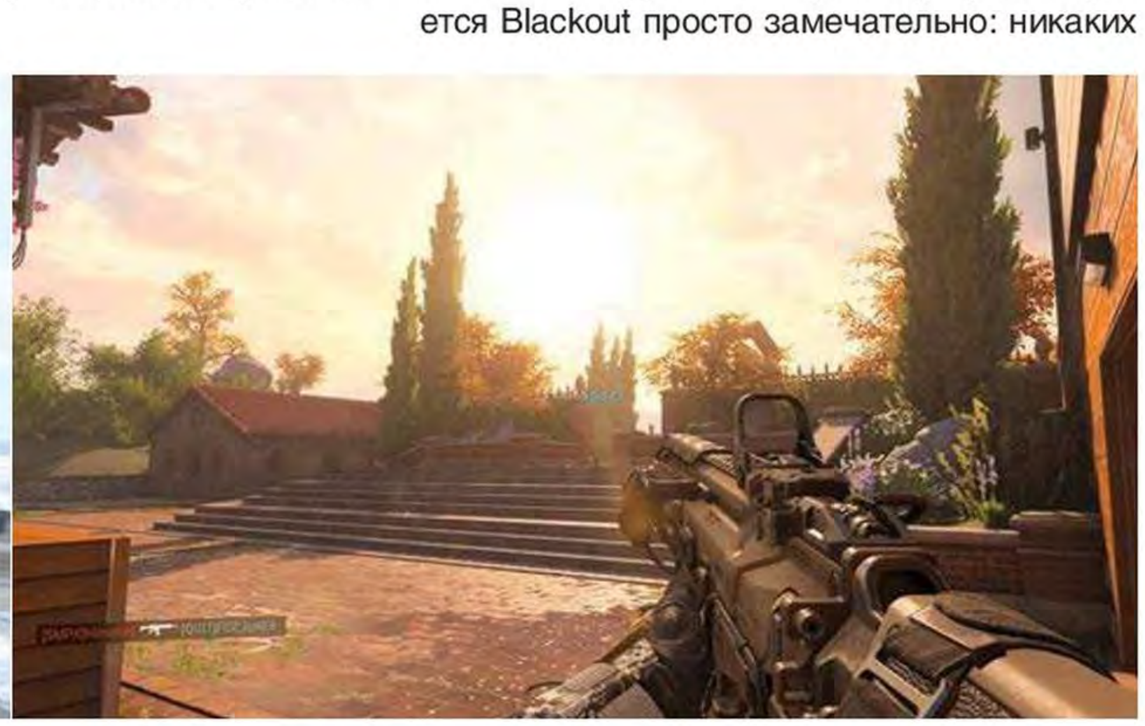
А в классическом режиме по-прежнему никаких послаблений. Зомби крайне живучи, особые монстры опасны, и действовать надо предельно слаженно, осторожно, особенно если задаться целью открыть «пасхалки». Но никто не мешает и просто поразвлечься, стараясь пережить как можно больше волн. Разнообразия добавляет оружие, заряжающееся от убийств зомби и становящееся сильнее с каждым использованием. Если не хочется гадать, что делать дальше, можно просто стрелять по ожившим мертвецам. Это развлечение не стареет.

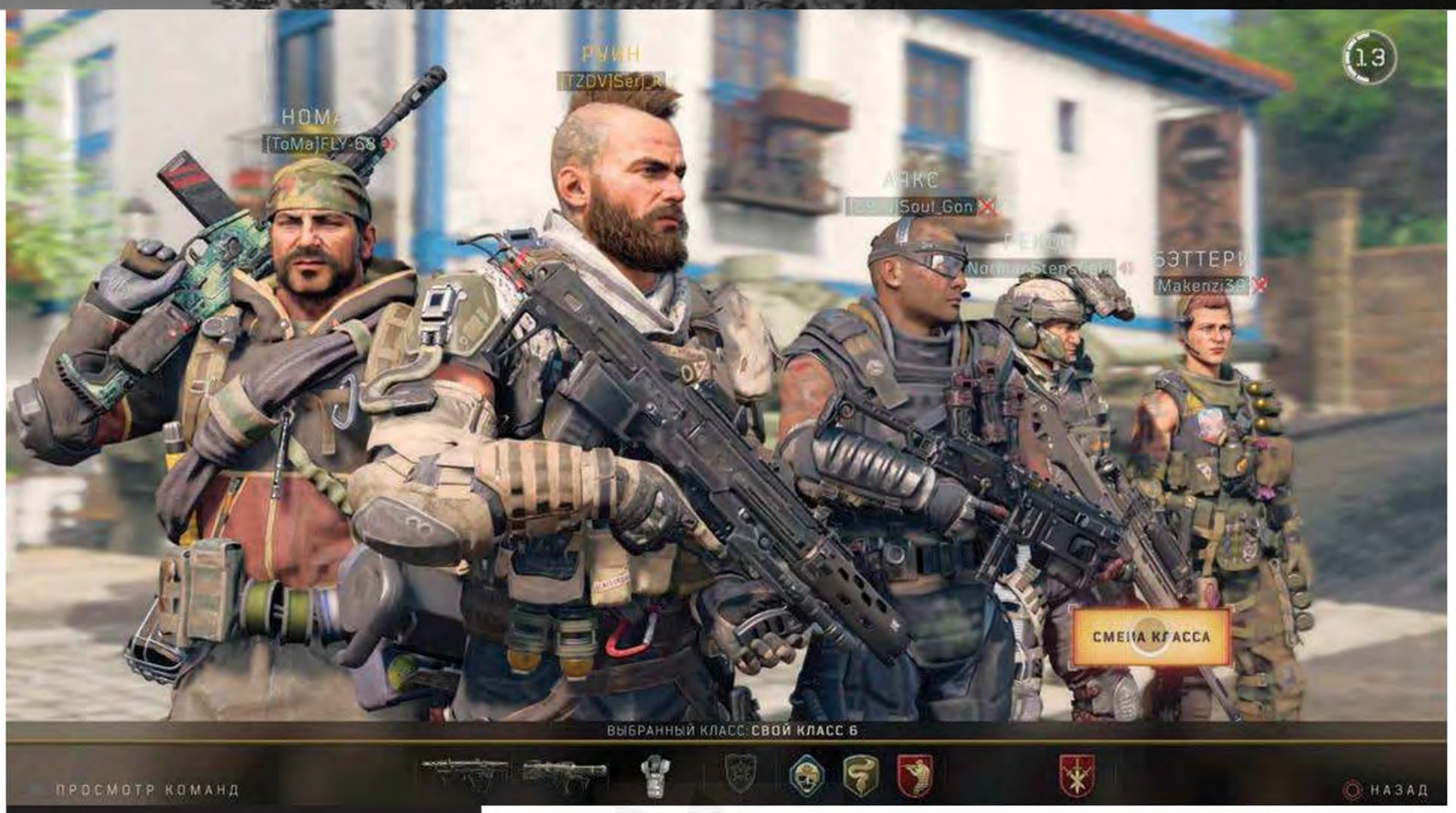
ДРУГ МОЛОДЕЖИ

Но самое интересное, конечно, Blackout – королевская битва в мире Call of Duty. Локация для Blackout состоит из знакомых по другим частям серии мультиплеерных карт, а в качестве героев можно выбрать, например, Виктора Резнова или Фрэнка Вудса. Всё традиционно: около сотни игроков десантируются на огромную карту, где им предстоит искать припасы и оружие, а затем сражаться до победного, пока не останется всего один выживший.

Treyarch справились с задачей на все сто. Blackout берёт полюбившуюся игрокам формулу и реализует ее так, как и подобает высокобюджетной серии шутеров. Играется Blackout просто замечательно: никаких







О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Переведены текст и звук. Всё плохо: текст не влезает в интерфейс, показываются неправильные субтитры. Озвучка под стать: персонажи изрекают неуместные фразы с совершенно неподходящей интонацией. Некоторые реплики перепутаны. К счастью, есть хотя бы возможность включить оригинальную озвучку.

багов, стабильная частота кадров и неплохая картинка позволяют наслаждаться процессом выживания сполна. В знакомое управление персонажами встроен приемлемый инвентарь, а удобство перемещения и механика стрельбы перекочевали сюда прямо из мультиплеера.

На карте есть техника, а помимо оружия и припасов игроки могут собирать усиления, дающие временные преимущества в бою. Это добавляет тактической глубины: активировать перк, заглушающий шаги героя, и подобраться к засевшему в доме кемперу – такое бесценно.

Есть и всякие приятные сюрпризы: например, в некоторых областях карты можно встретить зомби или найти редкое уникальное оружие вроде бластеров. Если вас не устраивают вечные беты и альфы одних батл-роялей или мультяшный стиль других – вам определенно в Blackout. Тем более что любому игроку, знакомому с другими представителями жанра, всё будет знакомо. Но в то же время здесь никто не построит вокруг вас дом, как в **Fortnite**, а багов куда меньше, чем в **PUBG**. Можно сказать, что Blackout – самая качественная реализация «королевской битвы» на рынке. Концентрированный экшен.

■■■

Одно можно сказать с уверенностью: Black Ops 4 очень хороша во всех своих ипостасях. Здесь есть фирменный динамичный мультиплеер с уклоном в тактику, но сохранивший скорость и свойственное серии веселье, кооперативный режим с огромной реиграбельностью и, конечно, батл-рояль в том виде, в каком он должен быть: масштабный, напряженный и безумно затягивающий.

Да, возможно, пока в игре недостаточно разного побочного контента вроде скинов и вариантов пушек, но геймплейный костяк очень хорош. Впереди еще как минимум год (а то и больше!) дополнений, но заявка уже очень серьезная: на год этой игры точно хватит. ■

ПОРАДОВАЛО:
– обновленный геймплей мультиплеера;
– доступность и реиграбельность зомби-режима;
– реализация королевской битвы.

ОГОРЧИЛО:
– пока мало контента;
– не очень удобный интерфейс.

ВЕРДИКТ:
Black Ops 4 – это такой швейцарский нож от мира современных онлайн шутеров. Динамичный мультиплеер, теперь с уклоном в тактику, кооператив на четверых с фантастическим сюжетом и отлично реализованная королевская битва. Игры хватит надолго.

ИГРАТЬ?
ДА

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра куплена автором
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: 32 часа

ЖАНР Файтинг
РАЗРАБОТЧИК BANDAI NAMCO Studios
ИЗДАТЕЛЬ BANDAI NAMCO Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть, за одним экраном
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core i3-4160 3,6 ГГЦ, 6 ГБ ОЗУ, 4 ГБ видео

SOULCALIBUR VI

КОРОЛЬ ВЕРНУЛСЯ, ДА ЗДРАВСТВУЕТ КОРОЛЬ!

АРТУР МАСС

Больше шести лет назад вышла пятая части саги о Клинке Душ и Клинке Духа (**Soul Edge** и **SOULCALIBUR** соответственно). Фанаты – и я в их числе – встретили её неоднозначно. Список любимых персонажей ощутимо разбавили скучнейшим «молодым поколением»: детьми и учениками героев прошлых частей. **Mortal Kombat X** подобный «мягкий перезапуск» удался куда лучше. Сюжет был откровенно плох, парирование тратило шкалу души, а механика «критических атак» работала очень странно.

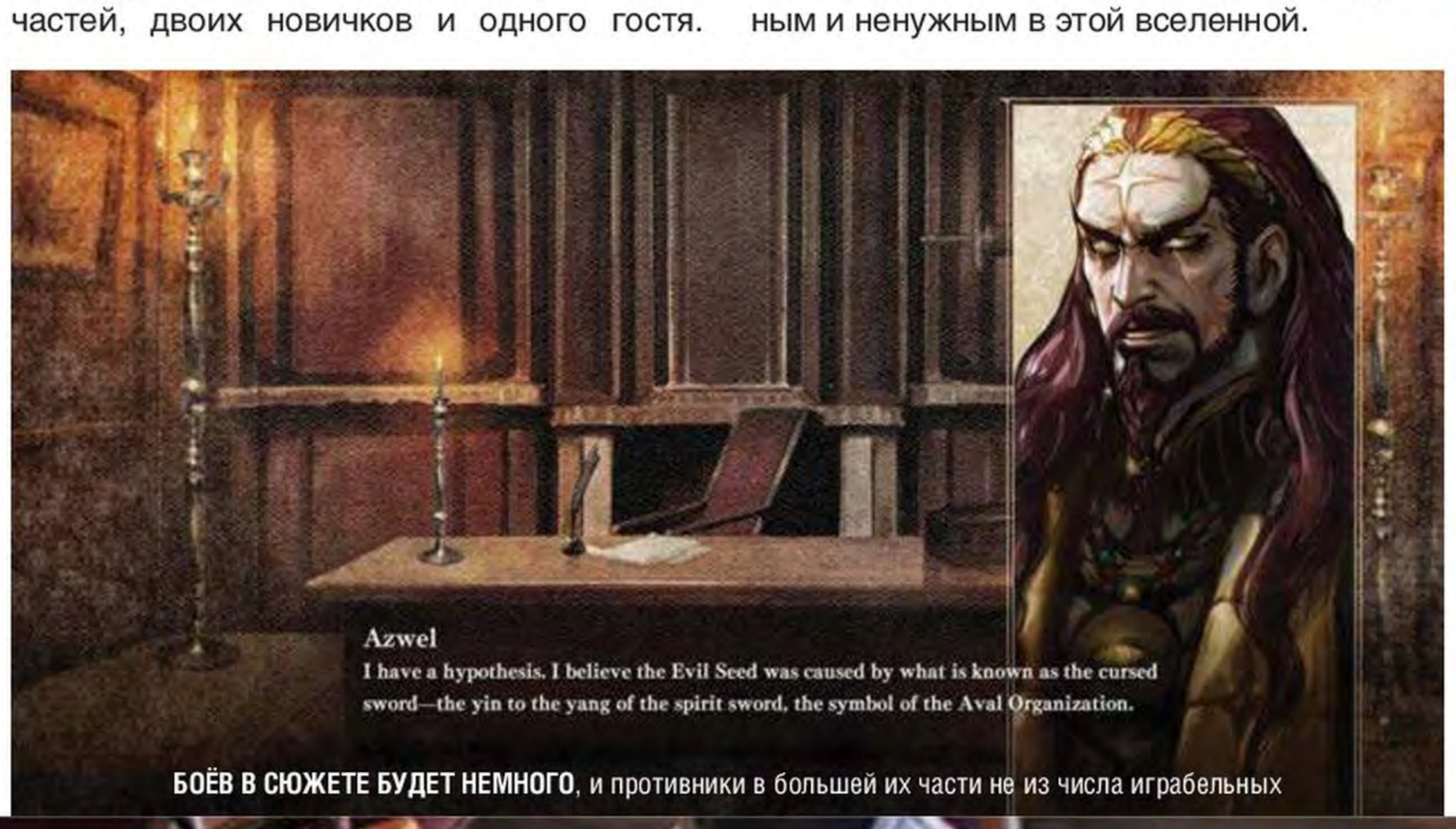
Вести о «правильном сиквеле по заявкам фанатов» вернули надежду на возрождение любимой серии. Начиная с трейлеров и вплоть до открытого бета-теста на консолях всё было замечательно. И вот релиз. Я выпросил отгул в роковую ночь с четверга на пятницу, провёл следующие семьдесят два часа как в тумане – и не остался разочарован.

СТАРАЯ СКАЗКА НА НОВЫЙ ЛАД

История стартует там, где закончился Soul Edge и начался SOULCALIBUR: в момент, когда Зигфрид взял Клинок Души и стал Кошмаром. Фактически разработчики обнулили события пяти предыдущих частей. И хотя в целом они не поменялись, теперь нам показывают всё со стороны всех играбельных персонажей.

Иными словами, почти не тронутые истории Килика и Сервантеса приятно разбавлены эдакими «приквелами» от лица тех, кого добавили в серию позднее: например, Засаламеля и Тиры. Кампания подана в стиле визуальной новеллы, с озвученными диалогами и редкими катсценами, а также с перерывами на драки раз в десять-пятнадцать минут. Эта часть игры – традиционно проходная. Она нужна в первую очередь чтобы познакомить новичков с миром и персонажами.

Список доступных бойцов состоит из девятнадцати героев первых трёх частей, двоих новичков и одного гостя. Технически можно поиграть и за финального босса сюжетной кампании, но только в офлайне, так что он менее ценен для этого файтинга. Списки приёмов ощутимо переработали. И пусть ветераны серии всё ещё ощущаются как те самые старые персонажи, видно, что **Project Soul** использовали положительный опыт как **Street Fighter V**, так и **Tekken 7**. Новые механики и анимации гораздо лучше раскрывают характеры воинов, да и озвучка на высоте – впрочем, как обычно. Кроме того, новички замечательно вписались в мир и геймплей, и даже Геральт из Ривии не кажется странным и ненужным в этой вселенной.



БОЁВ В СЮЖЕТЕ БУДЕТ НЕМНОГО, и противники в большей их части не из числа играбельных

ПОДРОБНЕЕ О НОВЫХ ПЕРСОНАЖАХ

Гроу – для тех, кто любит трагических мстителей с мрачным прошлым. Игроки уже нежно прозвали его главным «эджлордом» серии. Он использует парные клинки, которые может соединять в глефу. К тому же у него есть магическая рука, способности к телепортации и феерическая скорость сокращения дистанции. Он – часть нового сюжета об организации «Авал», которая ищет и истребляет зараженных «Семенем Зла». Да, местная инквизиция носит синие монокли и разборные глефы.

Геральт из Ривии – гостевой персонаж из вселенной «Ведьмака», который оказался в мире SOULCALIBUR VI после очередного приключения с порталами и просто хочет вернуться домой. А ещё Геральта несколько тревожит то, что почти все местные герои способны перефехтовать его, хотя он ведьмак. Зато он сохранил умение использовать Знаки и замечательно управляется со стальным мечом. «Белый Волк» прост в освоении и эффективен на всех уровнях мастерства.

Азвел – злодей, которого серия давно заслуживала. Конечно, Кошмар был и остается иконой серии и главным мерзавцем в этом мире, но за пять прошлых игр он многим успел порядком надоесть. Азвел же – это феерический гибрид Мистера Синистера и Мандарина из вселенной Marvel. Пожалуй, он один из самых увлекательных персонажей игры – как сюжетно, так и геймплейно. Азвел призывает десятки клинков из воздуха, телепортируется, использует магию и владеет второй, секретной, «Критической атакой» – кроме него такая есть только у Килика. Почти все его способности направлены на то, чтобы контролировать оппонента: вести бой на дистанции и внезапно нападать с неожиданных направлений.

ГЛАВНОЕ – ВОНЗАТЬ

В основе геймплея лежит всё тот же замечательный фэнтезийный файтинг на трёхмерной арене, с блоками, парированиями, выбрасыванием с ринга и огромными колюще-режущими орудиями убийства. По скорости игра напоминает самую быструю из предшественниц – **SOULCALIBUR 2**. Время в раундах почти никогда не доходит до нуля, но событий за эти полторы минуты происходит очень много.

Некоторые персонажи получили уникальные умения. Например, Засаламель теперь вешает на оппонентов сферы «проклятья». Они останавливают время после некоторых его приёмов, что, в свою очередь, позволяет ему комбинировать удары, которые в обычных условиях сочетать невозможно. Стили боя тоже очень разнообразны. Что-то своё найдут и те, кто любит играть от обороны, и фанаты дистанционного контроля, и постоянно атакующие берсерки.

ГРОУ совмещает подвижность и агрессивный стиль боя, он просто не даёт оппоненту времени думать и контратаковать

ГЕРАЛЬТ – универсальный персонаж, отлично подходящий для новичков. Хорошая скорость и набор интуитивных комбо делают его куда опаснее, чем он кажется

АЗВЕЛУ ДОСТУПНЫ телепортация, командные захваты, дальние атаки, и всё это чередуется в четырёх разных стойках, которые перетекают одна в другую. Он, безусловно, непрост для освоения, но в умелых руках творит чудеса

«КРИТИЧЕСКИЕ АТАКИ» не только сносят примерно треть шкалы здоровья – у многих из них есть и дополнительные эффекты

НОВЫЕ МЕХАНИКИ

Reversal Edge («Обратная атака») – автоматическое парирование, которое включается одной кнопкой. Но не спешите кричать: «Оказуалили!» Да, ею можно парировать захваты и «Критические атаки» (о них ниже). Да, её можно использовать весь бой. И да, «Обратная атака» может блокировать целые цепочки комбо и позволяет гарантированно контратаковать. Но её всё равно можно и пробить, и заблокировать.

Если её вовремя использовать, она нанесёт урон нападающему игроку и активирует нечто вроде режима «камень-ножницы-бумага», где оба противника должны за долю секунды выбрать вариант выхода из него. Их далеко не всегда три, но результатов, как правило, именно столько. Выбранное вами действие либо нанесёт урон своей противоположности, либо нейтрализуется при столкновении с самим собой, либо проиграет третьему варианту. Победитель в этом мини-событии обычно наносит урон, оказывается в точке старта очередного комбо и получает внушительный кусок шкалы души – она нужна для спецприемов, «Заряда души», «Критической атаки», а также для Знаков Геральта. Проигравший, натурально, получает по ушам.

Critical Edge («Критическая атака») – примерно то же самое, что X-Ray в MKX. Красивая заскриптованная серия ударов, которая может отнять чуть больше трети полоски жизни противника. У каждого персонажа она ст*о*ит одну полную шкалу души и часто используется как завершение особенно впечатляющего комбо. А ещё оказалось, что активация «Критической атаки» отменяет *любую* агрессивную анимацию противника. То есть если ваш оппонент наносит этот удар, вы можете встать в блок или увернуться, но не напасть в ответ. Зато вольны также нажать кнопку «Критической атаки», и тогда вы нанесёте урон, а он – нет.

Lethal Hit («Смертельный удар») – развитие системы критических попаданий из предыдущих частей игры. Некоторые ваши атаки при определенных условиях становятся намного опаснее: например, если выполнять их не стоя, а на бегу. «Лаунчеры» бросают выше, контратаки пробивают блок и парирование, а захваты меняют анимацию и наносят вдвое больший урон. У каждого персонажа есть несколько таких ударов, и часто можно отличить мастера определённого бойца от казуального игрока именно по тому, знает ли он собственные «Смертельные удары» и то, как их активировать.

Soul Charge («Удар души») – аналог V-Trigger прямиком из **Street Fighter V**. Активация «Удара души» мгновенно прерывает любое комбо оппонента (даже «Критическую атаку») и отбрасывает его назад. Кроме этого, ваш персонаж на некоторое время получает усиление – каждый своё. Кто-то обретает демоническую форму с увеличенным уроном, кто-то ускоряется, почти всегда усиливается ряд способностей, открываются дополнительные атаки и многое другое. «Удар» действует совсем недолго, но его вполне хватит, чтобы изменить исход раунда.

Кроме того, как я уже сказал, у Килика и Азвела есть секретная «Критическая атака», доступная как раз во время «Удара души». Она даёт эффект, который я не могу назвать иначе как «апокалиптический урон вам прямо в лицо».

«ЗАРЯД ДУШИ» активируется со специальной анимацией, которая прерывает любое другое действие в игре

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Субтитры без озвучки. Есть минимальные проблемы, но ничего смертельного.

ГЕРОИ выглядит совсем молодыми, ведь сюжет откатили почти на тридцать лет

ЛЮБОВЬ к персонажам чувствуется в каждом кадре анимации

ТЕ, ЧЬИ ИСТОРИИ НЕ ВХОДЯТ В ОСНОВНОЙ СЮЖЕТ, получили небольшие приквелы

УЗРИТЕ ЛАТЕКСНОГО КОНЯ, ЧЕМПИОНА МУЛЬТИВСЕЛЕННЫХ

В общем, большинство новых механик ввели, чтобы «сделать бой максимально насыщенным и быстрым», как заявляли разработчики. И это им удалось. Как только вы освоите азы управления определённым персонажем, поединки превратятся в психологическую войну с попытками понять и переиграть оппонента – как в рамках отдельного раунда, так и стратегически, во всём матче. Словом, от боёв получаешь настоящее удовольствие, особенно если играешь против того, кто знает что делает.

ТВОЙ СОБСТВЕННЫЙ МАЛЕНЬКИЙ ГЕРОЙ

В игре также есть альтернативный сюжет с небольшими ролевыми элементами, который разворачивается вокруг бойца, созданного лично вами. Он не то чтобы увлекательный (порой, наоборот, невыносимо монотонный), но иногда хочется выдохнуть и немного проветриться после невероятно сложных ранговых матчей.

Кастомизация персонажей на высоте. И пусть предметов пока всего около сотни, в DLC их обещают гораздо больше. Вы можете как приодеть любимого героя по собственному вкусу, так и дать совершенно новому и уникальному гуманоидному ящеру, скелету или демону стиль боя от одного из двадцати двух стартовых воинов. По опыту первых дней, почти все встреченные мной пользовательские персонажи – либо невероятно пафосные и мрачные демоны с красными глазами и крыльями, либо откровенно шуточные костюмы, вроде моего «Латексного Коня» на скриншоте выше. Эти самим фактом своего существования играют важную роль в психологической битве на арене.

Сетевой код в игре стабильный, но не идеальный. Есть и вылеты, и рассинхрон, и противники с таким плохим соединением, что они постоянно телепортируются. Бои с ними не вызывают никаких положительных эмоций, особенно если они пользуются лагами, чтобы застать врага врасплох. Как и в любом другом файтинге, вы наткнётесь на любителей использовать одни и те же кнопки и злоупотреблять сложными для новичков механиками – увы, это универсальная проблема жанра.

Визуально же игра замечательно сделана, а оптимизация для ПК впечатляет – видно, что проект делали с душой, фанаты для фанатов. Но и без странных решений не обошлось. Например, уже в день релиза появилось первое DLC (да, Тира стоит всего 150 рублей, но, чёрт возьми, она уже была в предыдущих играх!). Несколько огорчает сетевой код и долгие загрузки. Да и одиночная игра скучновата. С другой стороны, SOULCALIBUR всё-таки не про одиночный опыт, так что лучше просто возьмите второй геймпад или выбирайтесь в сеть, чтобы фехтовать до мозолей на пальцах.

■■■

Почти всё, о чём фанаты серии просили чуть ли не в петициях, они получили. Хотели механику более старых и динамичных частей серии – пожалуйста. Мечтали о старом наборе персонажей, полюбившихся ещё с первых итераций франшизы, – вот они, молодые и полные сил. Требовали новый SOULCALIBUR, более зрелищный и с характером, – и это Project Soul тоже смогли выполнить. Король вернулся – восславим же короля! ■

ПОРАДОВАЛО:
- увеличение темпа боя, дополнительные механики и особенности персонажей;
- замечательная оптимизация, всегда бы так;
- визуально игра почти безупречна.

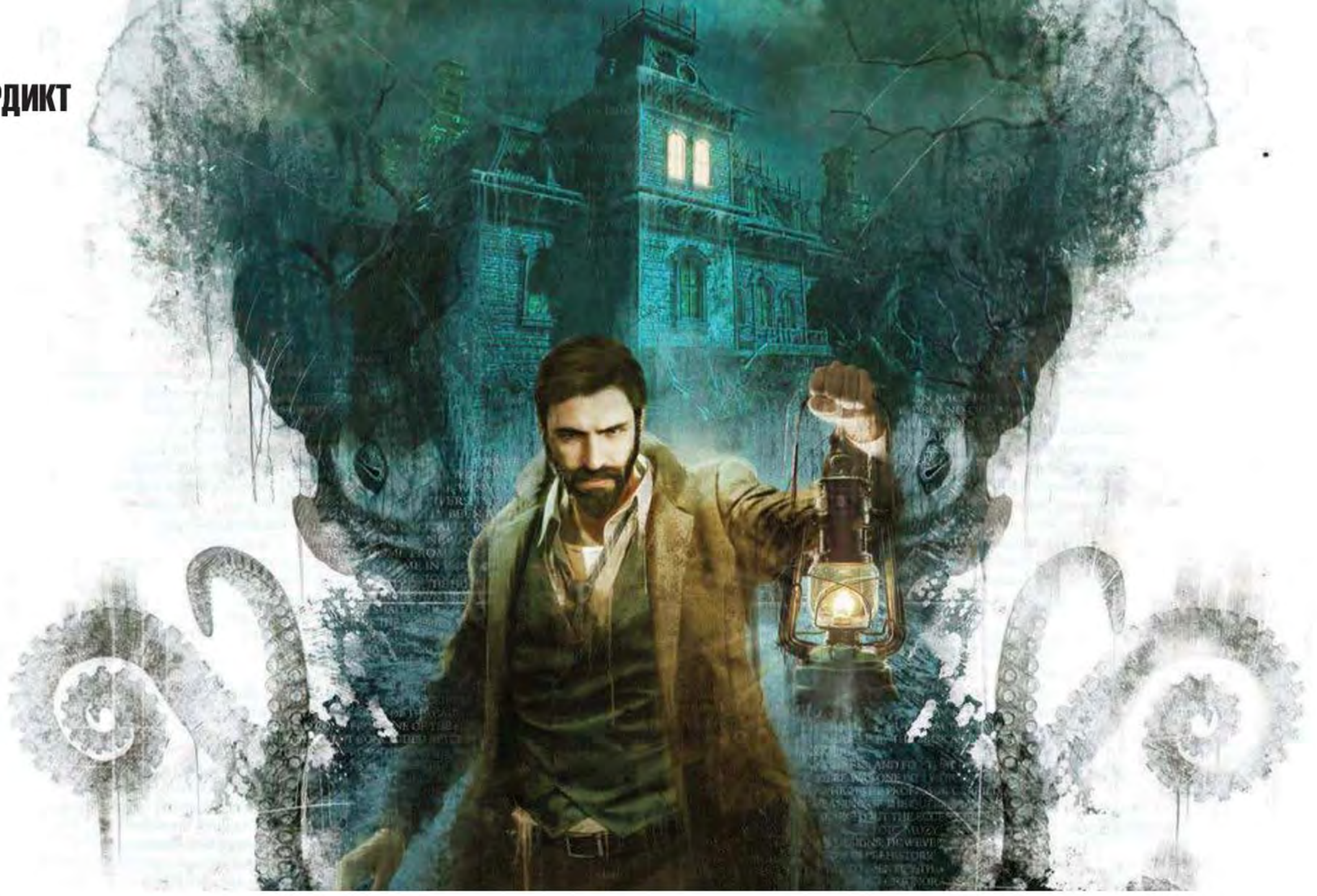
ОГОРЧИЛО:
- сюжетный режим скучноват;
- тонны текста и стиль визуальной новеллы подойдут не всем;
- сетевой код порой ведет себя отвратительно.

ВЕРДИКТ

SOULCALIBUR VI – очень качественный перезапуск замечательной серии. Небольшие огрехи не портят впечатление, а полные адреналина матчи и освоение давно любимых персонажей вызывают разве что приступы обожания. Отличная игра как для ветеранов серии, так и для новичков, желающих приобщиться к прекрасному.

ИГРАТЬ?

ДА



ЖАНР Приключения, хоррор
РАЗРАБОТЧИК Cyanide Studio
ИЗДАТЕЛЬ Focus Home Interactive
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core i5-3450 3,1 ГГц, 8 ГБ ОЗУ, 2 ГБ видео

CALL OF CTHULHU

ПОГРУЖЕНИЕ В ГЛУБИНЫ

ЕВГЕНИЯ САФОНОВА

Для начала нужно кое-что прояснить. **Call of Cthulhu** от **Cyanide Studio** – это не ремейк игры **Call of Cthulhu: Dark Corners of Earth**, которая вышла в 2006-м, а скорее цифровое воплощение одноимённой ролевой настолки. Сюжет не базируется на каком-то конкретном произведении Говарда Ф. Лавкрафта. Действие разворачивается в месте, которого вы не отыщете ни в одном рассказе писателя. Более того, в игре появятся существа, о которых писал не сам «отец мифов Ктулху», а его последователи.

Но, несмотря на всё это, французским разработчикам удалось самое главное и самое сложное: поймать лавкрафтовский дух и передать его так близко, как только возможно.

ВОЛНЫ БЕЗУМИЯ

Городок Даркуотер, примостившийся на островке неподалёку от берегов Бостона, окутан вечным туманом. Издавна здесь жили рыбаки и китобои, но лучшие дни города позади. Рыба перевелась в прибрежных водах ещё в XIX веке, а последний кит, пойманный тогда же, вошёл в местные легенды как «Чудесный улов». Правда, ходят слухи, что это был и не кит вовсе, а неведомая тварь, похожая на Кракена, но стоит ли верить байкам суеверных деревенщин?

Ныне на дворе «ревущие двадцатые», и Даркуотер медленно умирает. Его прообраз из рассказов Лавкрафта, городок Иннсмут, сумел удержаться на плаву благодаря сделке с Глубоководными: в обмен на жертвоприношения морской народ давал жителям Иннсмута рыбу и золото. Однако обитатели Даркуотера заключили несколько иную сделку. Так что привольно на острове себя чувствуют только бутлегеры, спокойно проворачивающие свои делишки вдали от материковой полиции... и культисты, мечтающие пробудить Владыку Миров.

Где-то тут и начинается история нашего героя, детектива Эдварда Пирса. Он прибывает на остров, чтобы расследовать смерть Сары Хокинс, талантливой художницы и жены местного аристократа. Но узкие улочки Даркуотера, по которым стелются щупальца зловонного тумана, и его тёмные воды (где прячутся щупальца уже совсем не туманные) скрывают куда больше тайн, чем Пирс рассчитывал раскрыть.

Я надеялась, что игра окунёт в атмосферу ужаса и безумия, – и мои надежды оправдались. Но кое в чём демоверсия меня обманула. По первым трём часам казалось, что Call of Cthulhu будет неторопливой, размеренной и вязкой, как лавкрафтовская проза, а расследовать придётся больше, чем бегать и прятаться. Ока-

КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: 20 часов

В КАКОЙ-ТО МОМЕНТ начинаешь даже тосковать по спокойным первым главам с их режимом расследования. Ближе к концу герою будет совсем не до этого

зывается, демка обрывалась ровно на том моменте, после которого события закручиваются так, что за чаем отойти некогда.

И это не плохо, вовсе нет. Даже наоборот. В конце концов, сам Лавкрафт в своих рассказах не чурался ни погонь, ни пряток.

В первых четырёх главах Пирс обстоятельно исследует Даркуотер, пытаясь выяснить, вправду ли несчастная Сара пыталась убить свою семью. Пятая стартует с внезапного сюжетного поворота, после которого ты вместе с героем задаёшься вопросом, что тут вообще происходит и что из происходящего правда. Чем больше я играла, тем дальше действо уходило от предсказуемого русла, чтобы в финальном акте умчаться за грань разумного.

В буквальном и исключительно положительном смысле.

В ЛАБИРИНТЕ СТРАХА

Игра проходится за восемь-десять часов, даже если внимательно изучать каждую локацию. На пути Пирса не громоздятся баррикады из искусственно созданных препятствий и бесконечных задач, для решения которых нужно разобраться с другими задачами. Но даже будь Call of Cthulhu длиннее, она вряд ли надоела бы по одной простой причине – игра не любит повторяться.

Каждая глава встречает чем-то особенным. В особняке Хокинсов нужно изучать место преступления и искать улики. В катакомбах под особняком – бежать со всех ног, чтобы тебя не погребло под завалом. В картинной галерее ждёт чистый стелс, в книжной лавке – любопытная загадка. Ближе к концу можно даже чуточку пострелять... и заглянуть в чужую голову. Лавкрафт любил тему обмена сознаниями, так что Пирс сможет на время переноситься в тела других персонажей.

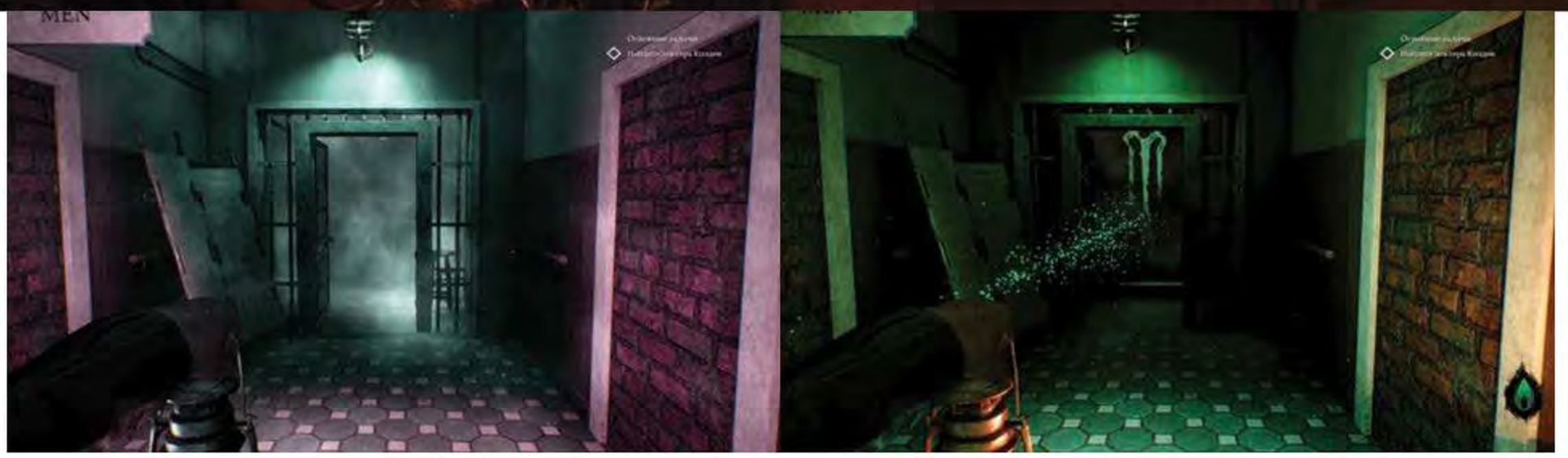
Это не совсем соответствует оригиналу. Пирс лишь наблюдает за чужими действиями, а не распоряжается новой физической оболочкой в полной мере – как делал, например, Эфраим Уэйт в новелле **«Тварь на пороге»**. Зато это отличная находка с точки зрения повествования: так мы видим важные вещи, которые иначе остались бы за кадром.

Даже когда нас возвращают в знакомое место, скучать не придётся. Не только из-за красивой картинки, отменной атмосферы и элемента случайности, позаимствованного из настолки. Знакомые локации обязательно предложат новое занятие, почти всегда нетривиальное.

Приведу лишь один пример. В одной из глав Пирсу придётся бродить по тёмному больничному крылу на изнанке реальности. В его распоряжении два фонаря: зелёный указывает путь и открывает проходы, запечатанные колдовскими знаками, красный позволяет пройти сквозь двери, которые в лучах другого светильника попросту не видны. Если пойдёшь не туда, пространство скрутится, и тебя вернёт к старту.

Загвоздка в том, что лампы можно поменять в строго определённом месте... и в том, что при свете зелёного фонаря ты видишь кое-кого зубастого, обитающего во тьме, – а он, соответственно, видит тебя. Изволь не только грамотно комбинировать светильники, но и быстро бегать к нужной точке для обмена. И держать себя в руках, услышав чьё-то хриплое дыхание в непроглядной тьме впереди.

Помимо задач в каждой локации, игра грамотно чередует сами локации. Жуткие



ОДИН И ТОТ ЖЕ КОРИДОР в свете разных ламп. Почувствуйте разницу, как говорится

НЕ ВСЕ НАВЫКИ одинаково полезны, а жаль. Особенно учитывая, что за одно прохождение ты никак не раскачаешь каждый до 100%. В таких условиях тратить очки на нечто бестолковое тем более грустно

катакомбы сменяет психбольница – и следующие полчаса ты прячешься от добрых докторов, чувствуя себя так, словно ненадолго заглянул в **Outlast**. На смену обшарпанным стенам лечебницы приходит уютный особняк – и тут же из тёплой гостиной с трещащим камином тебя бросают в кошмар, где ты в лучших традициях **Alien: Isolation** трясёшься в шкафу, пока снаружи бродит клыкастый монстр.

Но главное – Call of Cthulhu чередует разные типы страха. Страх перед неизвестностью – тот, что Лавкрафт называл «самым древним и самым сильным». Страх быть замеченным и пойманным. Страх перед тем, что таится во тьме. Страх перед подступающим безумием: в иных эпизодах Call of Cthulhu становится не менее сюрреалистичной, чем **Layers of Fear**, и так же играет с тобой – вещи вокруг меняются, стоит тебе отвернуться. А после очередного кошмара новая глава встречает героя кратковременной передышкой и ярким солнышком... лишь для того, чтобы ты не устал бояться. Ведь у страха, как известно, есть своя степень свежести.

ВЫБОР, КОТОРОГО НЕТ

В чём-то демоверсия обещала меньше, чем я в итоге получила, но без разочарований тоже не обошлось.

Я прошла игру дважды, очень стараясь идти разными дорогами. Проблема в том, что твой выбор мало на что влияет, не считая концовки. Да, когда Пирс произносит другие реплики в диалогах, ты получаешь крохи новой информации. Да, при ином пути прокачки детектив делает немножко другие выводы на месте преступления и видит вещи, которых прежде не замечал. Но, в целом, сюжет катится по проторённой дорожке, к одним и тем же катсценам с мизерными отличиями.

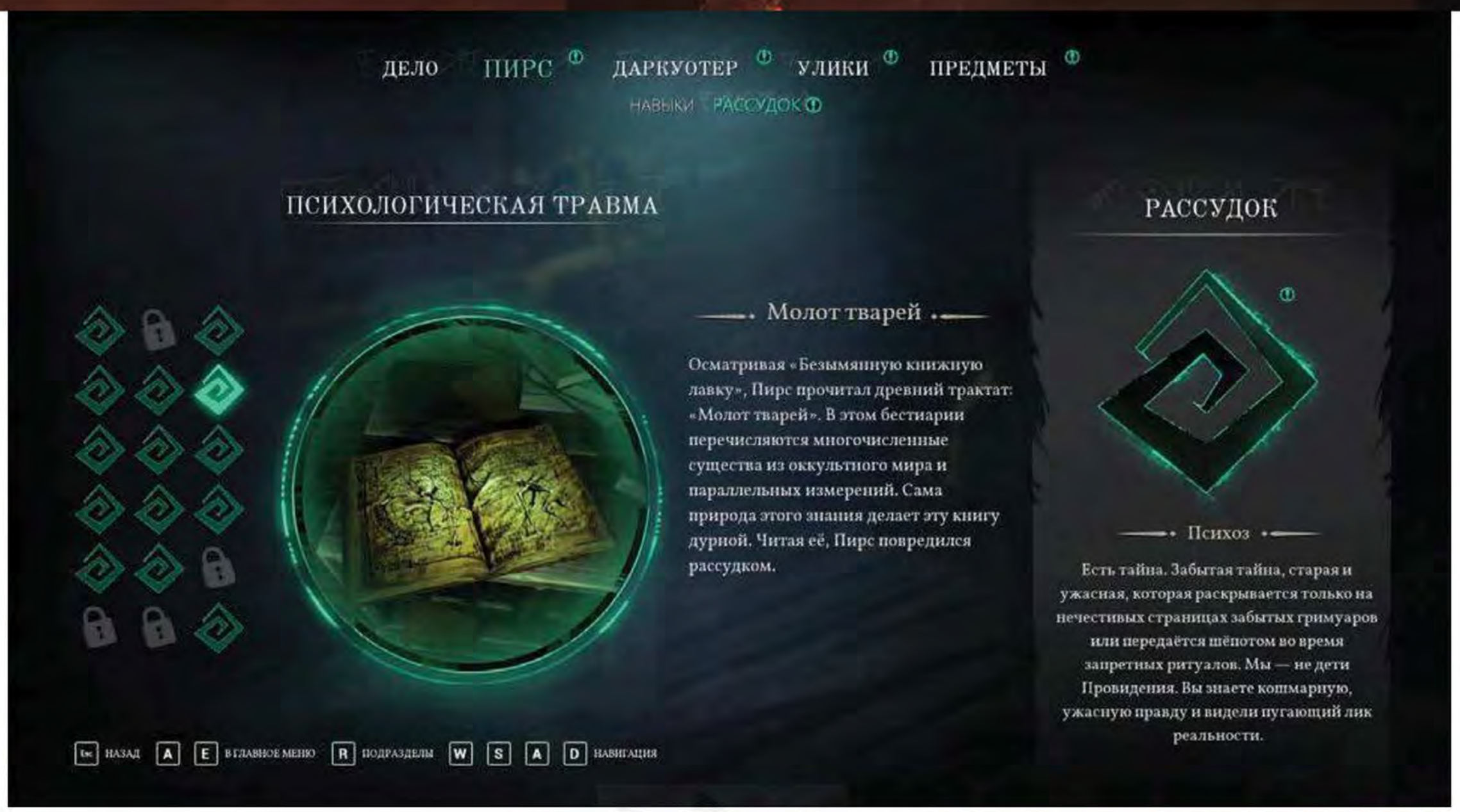
В разговорах с персонажами игра не раз многозначительно намекает, что тот или иной ответ изменит вашу судьбу, – а в итоге изменения оказываются куда менее весомыми, чем можно ожидать. Сюжетные линии многих второстепенных героев в любом случае завершатся скомканно, а то и вовсе оборвутся на полуслове. Ты можешь подружиться с кем-то, можешь его оскорбить – это не повлияет ни на что, кроме пары фраз в очередном разговоре. В какой-то момент Пирсу дают выбор, кого из двух знакомых спасти, а кого обречь на смерть, и даже здесь не будет никаких значительных последствий.

Система прокачки тоже сулит больше, чем даёт. Одни навыки полезнее других, и к концу второго прохождения я задавалась вопросом, почему дерево способностей сделали именно таким. Поисковые навыки в любом случае приходится применять куда чаще, чем красноречие или силу. К концу игры два последних умения и вовсе кажутся ненужными: чтобы одолеть финального противника, Пирсу потребуется отнюдь не мастерство слова, а как бы силён ни был наш детектив, его уложит на обе лопатки один удар зомбированного рыбака.

Отсюда плавно вытекают проблемы с системой фобий, о которой разработчики столько говорили. Часть страхов ты получаешь по сюжету, как ни крути. К концу игры можно остаться в *относительно* здравом уме, но не в *совершенно* здравом (и это хорошо вписывается в правила лавкрафтовских мифов). Получение других зависит от нюансов прохождения. Залезешь не в ту комнату, увидишь гору расчленённых трупов – привет, психотравма. Получишь слишком много травм – здравствуй, безумие.

Звучит хорошо, но снова влияет только на финал да ответы в диалогах. Никаких геймплейных последствий не ждите. С пятой главы у героя начинаются панические атаки в замкнутых пространствах – вне зависимости от количества полученных травм. На этом всё.

Самое смешное, что паника тоже ни на что не влияет. У Пирса сбивается дыхание, сердце начинает бешено колотиться, по краям экрана расползается зловещий туман... и только. Я честно посидела в тёмном шкафу, ожидая смерти, новой фобии или хотя бы того, что герой без спроса вывалится наружу прямо под нос кровожадному чудищу, – но игра не наказала меня ничем, кроме забавных визуальных эффектов. Прячься хоть до посинения. Зачем в таком случае оно вообще нужно? Пугать мнимой угрозой?



О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Русские субтитры. Перевод хорош, а вот оригинальные голоса актёров кое-где заставляли кричать: «Не верю!» Но, в целом, озвучка очень неплохая.

НА КОНТРАСТЕ с мирным особняком, залитым дневным светом, ещё острее чувствуешь ужас, который тебе только что пришлось пережить в казематах психбольницы

В общем, при отсутствии открытого мира, небольших локациях и коротком сюжете, который вполне уместился бы в формат одной из лавкрафтовских повестей, я ожидала большей реиграбельности.

И всё равно достоинства Call of Cthulhu перевешивают недостатки. Я не скучала при втором прохождении и обязательно сыграю ещё, чтобы собрать все концовки (напомню, всего их четыре). Для меня эта история идеально дополнила бы сборник с оригинальными мифами Ктулху, только здесь к атмосферному содержанию прилагается прекрасная визуализация.

Я уважаю ребят из Cyanide Studio за то, что они не пошли по простому пути. Легко было бы позаимствовать внешние атрибуты, напихать знакомые имена и названия, нарисовать носящих золотые тиары рыболягушек, распевающих «Ктулху фхтагн», зато забыть про главное. В новой Call of Cthulhu нам встретятся и рыболюди (пусть не совсем каноничные), и масса приятных мелочей, отсылающих к лавкрафтовским опусам, но, в целом, это история не столько *по* Лавкрафту, сколько *в духе* Лавкрафта.

Да, меня несколько разочаровало отсутствие весомых сюжетных развилок, но даже в этом я вижу идейный посыл. Люди не способны на равных бороться с Древними. Как ни пытайся, те всё равно сильнее. Как ни барахтайся, тебе не сойти с рокового пути.

Пирс пытается прятаться от правды за материализмом, рассудительностью и привычной реальностью. Но чем больше он узнаёт о том, что лежит за границей этой реальности, тем быстрее сходит с ума – и это открывает ему новые возможности, потому что до некоторых ответов не дойти разумом.

Если хотите составить полную картину происходящего, придётся залезать во всякие подозрительные и тёмные места, читать оккультные трактаты и калечить свою психику. Иначе никак. И, естественно, в финале за это придётся заплатить: чтобы вы могли в полной мере ощутить беспомощность перед неизбывным могуществом зла.

■■■

Call of Cthulhu – грамотное сочетание детектива, приключения, хоррора, ролевой игры и элементов настолок. Нереализованные возможности компенсируются интересными геймплейными находками, а стильная картинка и закрученный сюжет погружают в ту самую атмосферу, за которую мы любим лавкрафтовские ужасы.

Спасибо Cyanide Studio, подарившим нам историю, что не только по-настоящему увлекает, но и оставляет простор для размышлений после финальных титров. Я очень надеялась, что у них всё получится. Теперь твёрдо могу сказать – получилось. ■

ПОРАДОВАЛО:
– лавкрафтовский дух;
– сюжет и главный герой;
– нетривиальный геймплей;
– шикарная атмосфера, картинка и общая эстетика;
– простор для размышлений.

ОГОРЧИЛО:
– не до конца реализованный геймплейный потенциал;
– сюжетные линии второстепенных героев;
– местами кривая анимация персонажей в диалогах.

ВЕРДИКТ:
Изобретательное, красивое и пугающее приключение в атмосферных декорациях. Играть всем любителям хороших историй и тем поклонникам Лавкрафта, что не ждут точных иллюстраций к оригиналу.

ИГРАТЬ?
ДА

ЖАНР Пошаговая тактика, rogue-lite
РАЗРАБОТЧИК Snowhound Games
ИЗДАТЕЛЬ 1C Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch
НЕОБХОДИМО Intel Core i3, 4 ГБ ОЗУ, 512 МБ видео

DEEP SKY DERELICTS

КОСМИЧЕСКИЕ СТАЛКЕРЫ

КИРИЛЛ НИКИФОРОВ

Идея скрестить компьютерную RPG с карточной игрой не нова: вспомнить хотя бы отечественных **«Демиургов»** (на Западе серию знают как **Etherlords**). Подобных химер не так уж много, но в последнее время разработчики всё чаще обращают внимание на гибриды. **CD PROJEKT RED** готовят к выходу **«Кровную вражду»**. Не менее интересная, пусть и более скромная **Slay the Spire** вот-вот выйдет из раннего доступа. **Deep Sky Derelicts** от маленькой финской студии **Snowhound Games** опередила оба этих проекта.

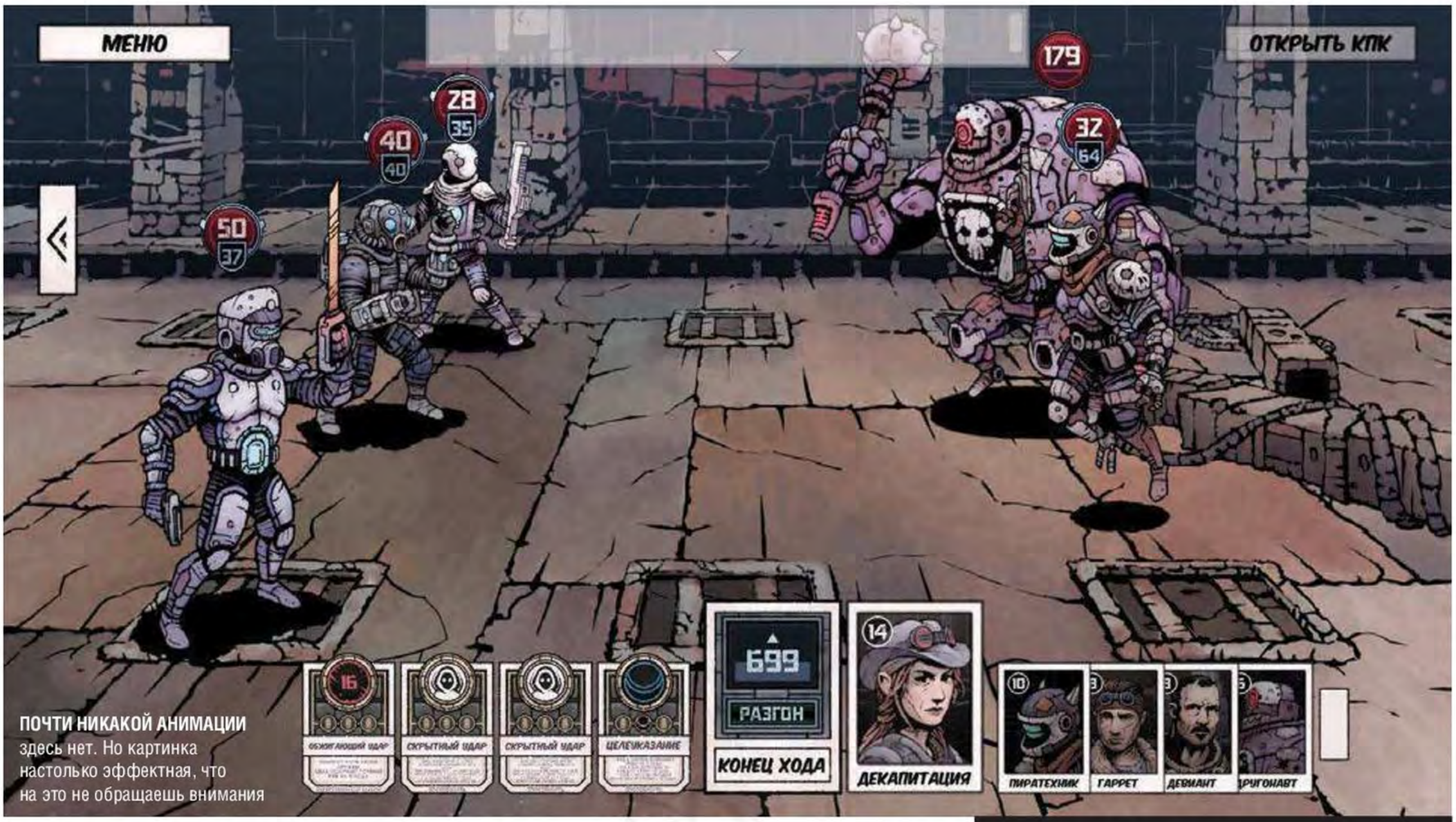
И сделала это как минимум изящно.

DARKEST DERELICT

Первое, на что обращаешь внимание в Deep Sky Derelicts, – шикарный арт-дизайн. Большинство конкурентов делает ставку на фэнтези разной степени затасканности. Здесь же у нас научная фантастика, будто от самого Майка Миньолы, автора комиксов «Хеллбой». Натуральная **Darkest Dungeon** в космосе!

АТАКИ оформлены под комиксы

О шедевре **Red Hook Studios** напоминает не только визуальный стиль, но и геймплей. Deep Sky Derelicts – это пошаговая партийная rogue-lite, пусть и не набитая под завязку психозами и безнадёгой, словно лавкрафтианская пиньята. Правда, в команде теперь трое, а не четверо, место линейных коридоров заняла двумерная сетка комнат, а подземелья про́клятого поместья сменили «реликты» – огромные заброшенные космолёты.



ПОЧТИ НИКАКОЙ АНИМАЦИИ здесь нет. Но картинка настолько эффектная, что на это не обращаешь внимания

УНИКАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ отличается от обычного только звучным названием и особой чертой вроде оглушения при критическом попадании

КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: ключ предоставлен издателем
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: 20 часов

Далекое будущее разделило человечество на два класса. Граждане сибаритствуют на планетах – в «зеркальных мирах», – едят натуральные продукты и дышат настоящим воздухом. Все остальные обживают ржавые жестянки космических станций, давятся синтетической пищей и получают кислород чуть ли не по карточкам. В таком мире гражданство – лучший подарок на Новый год, и получить его непросто. Поэтому отказываться от работы, за которую платят гражданством, тут не принято. Именно такую награду важный местный чин сулит предводителю отряда наёмников. То есть вам.

Задание – найти Ковчег, легендарный корабль неизвестной расы, полный технических чудес. Чтобы вычислить координаты, нужно собрать навигационные данные с болтающихся по округе реликтов. А по ним бродят другие искатели, банды пиратов, монстры, чокнутые роботы-уборщики, зомби и Нургл знает кто ещё. Эти межпланетные общежития – аналог подземелий, пусть и без драконов. С кем-то из встречных можно поговорить и поторговать, с кем-то – исключительно выяснить отношения. Силовыми методами, разумеется.

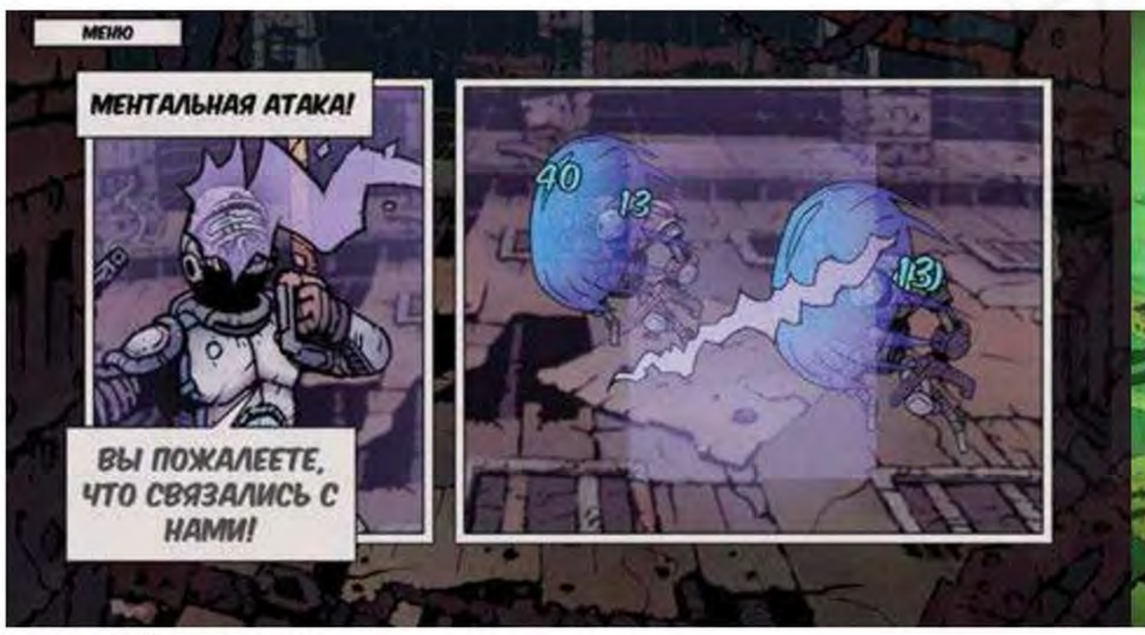
DERELICT 40,000

Воевать придётся много: боевая система – ядро Deep Sky Derelicts. Недаром авторы дополнили сюжетную кампанию режимом бесконечных схваток: драки вышли захватывающими и в меру непредсказуемыми, пусть их механика на первый взгляд не сложнее, чем в карточной игре «Пьяница».

Наши бойцы и монстры выстраиваются в два ряда, как в какой-нибудь jRPG, и поочередно, в зависимости от значения инициативы, бросаются друг в друга картами. Каждая карта – умение. С их помощью можно, например, треснуть врага силовым кулаком или ткнуть энергетической саблей, без лишних выкрутасов. Или занять оборонительную стойку, чтобы парировать атаки. Можно даже зарычать, чтобы все враги, включая роботов и ходячих мертвецов, со страху пропустили ход.

После боя восстанавливаются только силовые щиты: здоровье остаётся прежним, а аптечек здесь нет. Лечение можно получить исключительно на станции, и оно запросто сожрёт всю прибыль от не слишком удачной экспедиции. Из-за этого планированию тоже нужно уделять внимание. Как и в любой ККИ, большую часть игры занимают не сами битвы, а составление колоды.

Хитрость в том, что её нельзя формировать напрямую. Карты – это атрибуты оружия, инструментов, модификаций и навыков. Они жёстко закреплены за предметами и способностями. Взял в руки дробовик – получил в бустер его карты. Причём те могут быть как полезными, так и не особо: например «Слабый выстрел» наносит всего 40 % урона, «Выстрел в упор» – целых 150 %, но в ближнем бою, а «Смертельный выстрел» любую цель отправляет к праотцам, но с довольно скромным шансом на успех. Из-за «мусорных» карт, идущих в нагрузку, новую мощную пушку иногда



ЕСЛИ ГЕРОЙ С ДРОБОВИКОМ проводит ментальную атаку, она почему-то задевает несколько целей, как дробь

В НЕКОТОРЫХ КОМНАТАХ – особые условия. Радиация, например, мешает восстанавливать щиты

приходится сдавать в ломбард, ведь деньги поначалу ой как нужны.

Валюта в основном идёт на лечение и необязательные, но ценные апгрейды вроде «+1 к радиусу сканирования» или «+200 к запасам энергии». Правда, вскоре неоткрытые улучшения кончаются, а медобслуживание на фоне доходов кажется чуть ли не бесплатным. Учитывая скромный ассортимент в местном магазине, заработанное становится просто некуда тратить.

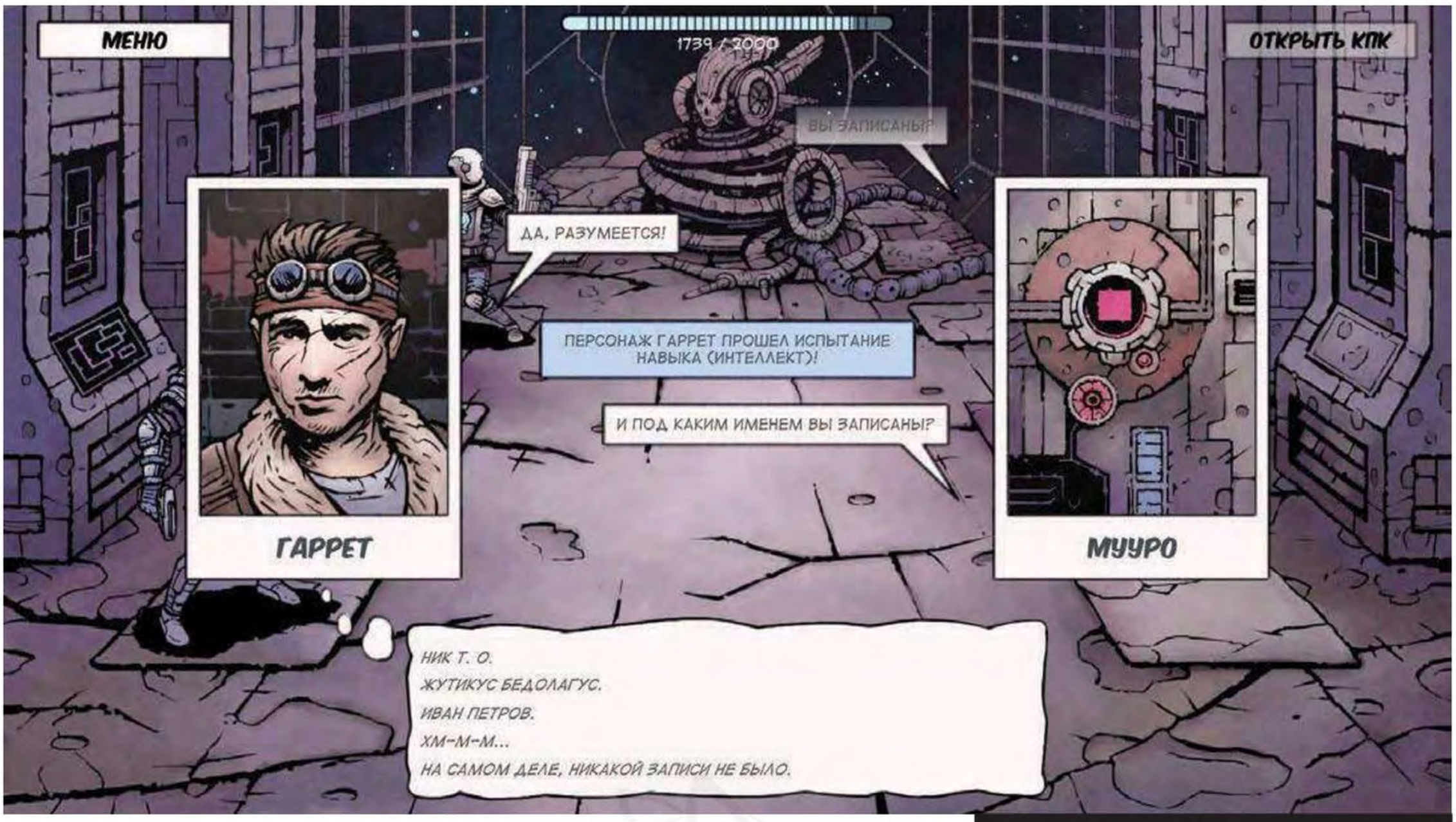
Стратегической части Deep Sky Derelicts фактически лишена, зато микроменеджмента в ней хоть отбавляй. Каждому исследователю нужно не только выбрать имя, облик и класс: без должного внимания звёздные вояки полягут в первой же потасовке. Герои требуют нового оружия и гаджетов, а те, в свою очередь, – новых обвесов и улучшений. Что лучше: подствольный гранатомет или второй ствол? Обрез или автомат? «Кошмарный ментальный усилитель интеллектуала», «откачивающий поли-инструмент» или всё же «увёртливый медицинский дозатор»? Слотов для экипировки так мало, а вопросов так много...

DERELICTS AND DROIDS

Жаль только, что персонажей, которые носят всё это добро, не получается назвать личностями. В этом плане игра ближе к серии XCOM, нежели, скажем, к **Jagged Alliance**. Каждый наш подопечный – лишь функция, представитель одного из шести классов, без характера и прошлого. Лидер вдохновляет команду и давит противникам на психику. Громила машет двуручным разводным ключом и вообще ведёт себя вызывающе. Охотник копит концентрацию и «ваншотит» даже самых крепких. Санитар накачивает товарищей адреналином и потихоньку регенерирует сам. Техник следит за силовыми щитами и призывает боевые дроны. Наконец, собиратель скромно роется в отбросах и мастерит бомбы из спичек и желудей.

За пределами этих типажей уникальных черт нет. Разве что на четвертом уровне каждому герою можно выбрать специализацию и открыть вторую ветку навыков, не зависящую от класса. Санитар-подрывник, охотник-функционер и громила-стратег – вот они, профессии мрачного мультиклассового будущего. Только на вариативность развития это всё равно почти не влияет: уровней всего десять, и максимальный набивается аккурат к моменту высадки на Ковчег. Прокачка получилась куцей и скучноватой, зато обошлось без гринда. Так что отряду под управлением мало-мальски разумного игрока почти любая трудность по плечу. Тем более что при плохом раскладе всегда можно сбежать на базу. Ну, почти всегда.

Чем ближе мы подбираемся к конечной цели, тем опаснее и больше реликты. А любые действия требуют энергии: каждый сделанный шаг и каждая сыгранная карта. Запас энергии здесь – эквивалент психического состояния из Darkest Dungeon. За одним исключением: исчерпание запаса означает смерть. Когда заряда в батареях остается на самом донышке, приходится



В ПОГОНЕ ЗА ЛУТОМ нельзя забывать о запасах энергии. Сядут батарейки – отряду конец!

выбирать: поджать хвост и повернуть назад или конвертировать с таким трудом взятую добычу в энергию по грабительскому курсу и продолжить поход. Первое спокойнее, второе – веселее и опаснее одновременно. Впрочем, никто не мешает сохраниться перед этим важным выбором. А для тех, кто не одобряет подобного читерства, есть режим «хардкор» с единственным слотом для автоматического сохранения.

Так или иначе, вы ищете данные, а на каждом реликте ими обладают консоли-штурманы. И вот они, в отличие от наших подопечных, личности. У каждой свои особенности, желания, а порой и чувство юмора. Зачастую садистское. Навигационные данные почти никогда нельзя просто забрать. Чтобы добиться расположения своенравных компьютеров, придётся участвовать в викторине по музыкальной гармонии, проводить психологические эксперименты над служителями закона, смазывать механизмы внутренностями червяков, получать рекомендации у говорящего пола (да, того, по которому ходят) и вообще делать много всего интересного.

Побочные квесты, вроде поиска частей рассеянного робота или борьбы с паразитами (точнее, с одним очень дружелюбным паразитом), прописаны ничуть не хуже основных. Атмосфера научно-фантастического фарса роднит Deep Sky Derelicts с незабвенными **«Космическими рейнджерами»**, а то и с **«Вангерами»**. Жаль, что большинство квестов – лишь беготня между двумя точками. Хотя и блестяще поданная.

■■■

Кампания в Deep Sky Derelicts проходится без особого труда часов за пятнадцать. Даже при том, что локации создаются случайно, серьёзных стимулов для повторного прохождения это не даёт: почти весь контент можно увидеть за одну партию. Зато она точно будет что надо. ■

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Озвучки в игре нет, поэтому перевод полный. Локализация достойная: литературность и юмор на месте. Но «derelicts» – это всё-таки не «реликты».

ПОРАДОВАЛО:
– шикарный визуальный стиль;
– приятная музыка;
– прекрасные тексты;
– немного безумный юмор.

ОГОРЧИЛО:
– мало!

ВЕРДИКТ:
Завязнуть в Deep Sky Derelicts на сотни часов вряд ли получится, но она хорошо выглядит, хорошо написана и хорошо звучит. Достойная маленькая игра, которая с лихвой оправдывает свою цену.

ИГРАТЬ?
ДА

ЖАНР Экшен **РАЗРАБОТЧИК** Toadman Interactive **ИЗДАТЕЛЬ** Toadman Interactive
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет **ПЛАТФОРМА** PC **НЕОБХОДИМО** Intel Core2 Quad Q9500 2,83 ГГц, 6 ГБ ОЗУ, 2 ГБ видео

IMMORTAL: UNCHAINED

РУЖЬЁ ДАЛО ОСЕЧКУ

КИРИЛЛ НИКИФОРОВ

Взаимствовании идей нет ничего дурного – это одна из основ творчества. Опираться на чужие достижения, искать в них вдохновение совершенно нормально: цитата про «плечи гигантов» из письма Ньютона актуальна сейчас не меньше, чем в XVII веке. Главное – не впадать в поверхностное слепое копирование.

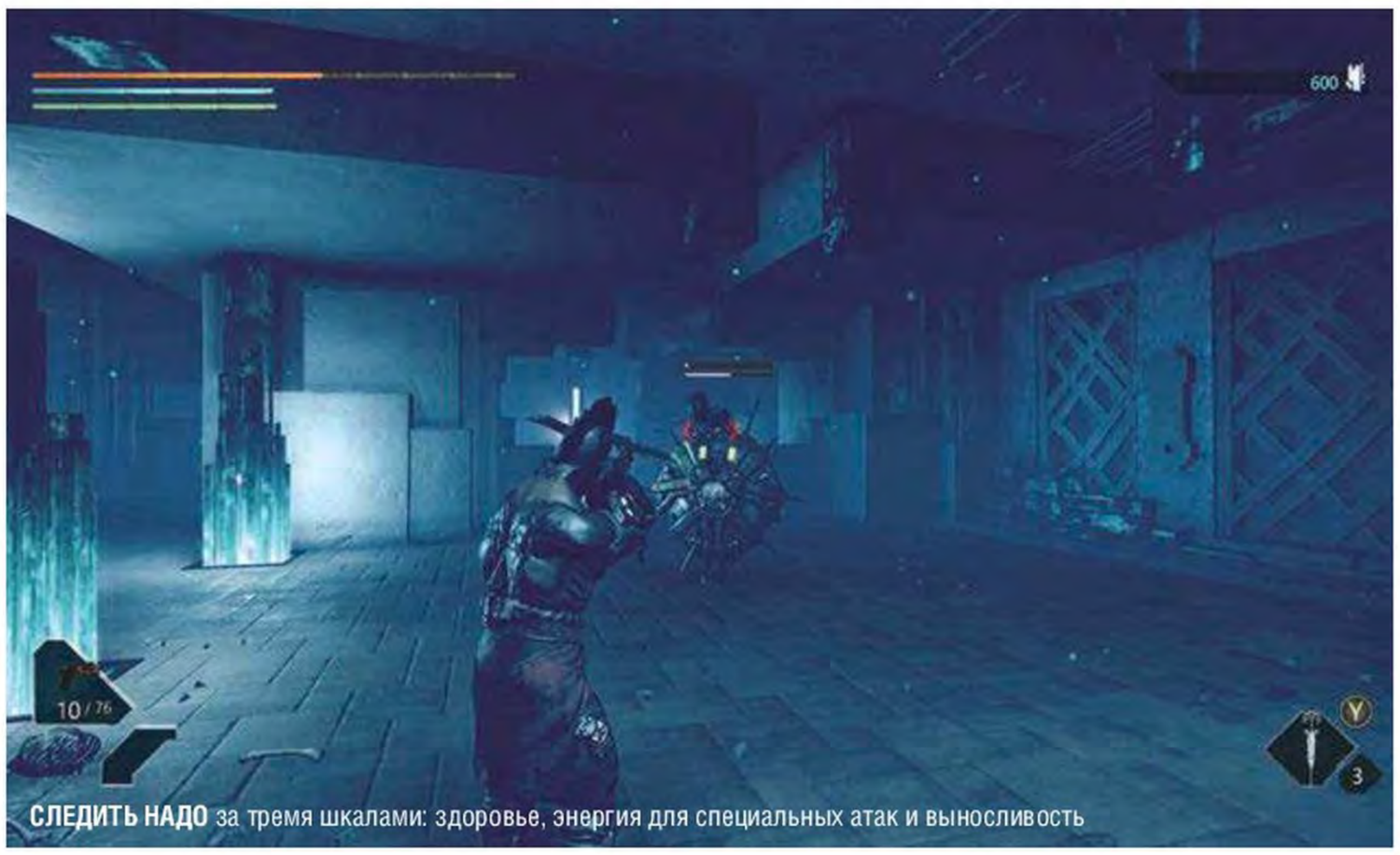
Успех серии **Dark Souls** породил целый поджанр хардкорных action-RPG, вот только по-настоящему интересных проектов в нём крайне мало. Разработчики в погоне за модой забывают, что Souls – это не только сломанные пальцы, разбитые геймпады и повторение одного и того же действия в надежде на изменение. Это ещё и вселенная, история, визуальный стиль – всё то, что делает «Души» едва ли не игрой десятилетия.

Всё то, с чем у **Immortal: Unchained** проблемы.

DANK SAUCE

В основе Immortal лежит знакомая система: опасные враги, хрупкий герой и бесконечная череда смертей. Умер – потерял все накопленные очки прокачки – возродился у контрольной точки – побежал искать собственный хладный труп, чтобы спасти драгоценный опыт. Только вместо костров обелиски, вместо душ байты, а вместо грустных сказок про Анор Лондо, который мы потеряли, – мрачный sci-fi. И пулемёты вместо алебард.

В серии Souls луки и арбалеты были даже не на вторых, а на третьих ролях после меча и магии. В **Bloodborne** мушкеты и пистоли занимали в боёвке важное, пусть и не центральное место. А вот в Immortal: Unchained всё только на дымящихся стволах и держится: их много, они разные, но далеко не все одинаково практичны. Когда доходит до драки, пистолеты-пулемёты и автоматические карабины могут отдыхать: бал



СЛЕДИТЬ НАДО за тремя шкалами: здоровье, энергия для специальных атак и выносливость

ПОД КОНЕЦ игра словно устаёт от самой себя и выливается в беготню через порталы по висящим в пустоте островкам

ЕСЛИ ПОВЕЗЁТ, первого босса удастся уложить всего парой очередей...

...А НЕКОТОРЫЕ драки можно заканчивать, даже не начиная: одним выстрелом

правят мощные дробовики и снайперские винтовки с высоким разовым уроном. Хотя «снайперские» они лишь условно: секрет изготовления пушек, которые бьют дальше тридцати метров, видимо, погиб в горниле галактической войны.

Для протокола надо сказать, что у героя имеется и холодное оружие. Правда, механику ближнего боя словно кастрировали: нет ни блока, ни ударов разной силы, ни комбинаций – только простая атака и перекат. Так что мечи и молоты суть не более чем оружие последнего шанса или средство сберечь патроны на совсем уж слабых врагах. Но хотя бы смотрятся такие клинки круто – в отличие от всего остального.

Большинство локаций вызывает в памяти фильм «**Трон**»: нас ждут анфилады почти одинаковых тёмных комнат, наполненных лишь неоновыми вспышками. Обстановка, даже стыдливо замыленная пост-эффектами, выглядит бедно, а качество дизайна уровней и вовсе колеблется от сносного до ужасного.

Миры явно пытались сделать непохожими один на другой, но в итоге получился набор клише из «Звёздных войн»: снежная планета, планета-джунгли, планета-мегаполис. Местами уровни выглядят так, будто их создавали для TPS двадцатилетней давности, вроде **Star Wars: Shadows of the Empire**. Спасибо, что хоть по платформам прыгать не надо.

СИНДРОМ ВНЕЗАПНОЙ СМЕРТИ

Увы, на системных требованиях спартанский подход к визуальной части не сказался. Вместо оптимизации здесь – чёрная дыра, которая поглощает и без того довольно скромные достоинства Immortal: Unchained. При всей визуальной аскетичности игра требует неслабое железо и даже на мощной машине продолжает время от времени тормозить, воровать кадры из анимаций и вообще вести себя по-свински. К примеру, можно провалиться в текстуры и застрять там, как «Террор» во льдах, – видимо, именно для таких случаев заботливые разработчики положили в инвентарь капсулу с ядом. Так любезно с их стороны!

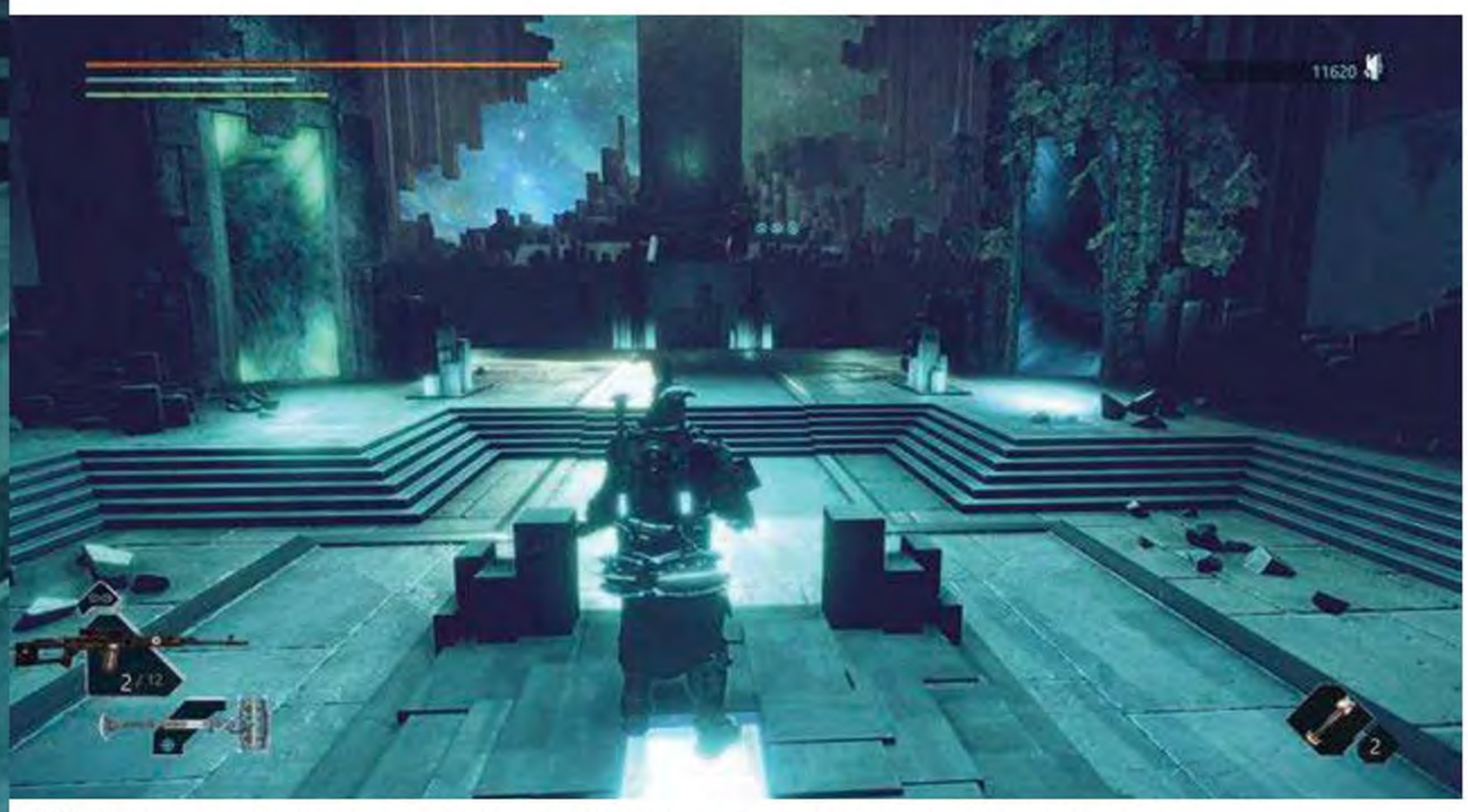
После очередного заскока игры принять яду хочется уже самому: сходящая с ума камера и не самое отзывчивое управление временами вообще не дают играть. Проекту

ВИЗИТЫ В ТАКИЕ СВЯТИЛИЩА автоматически улучшают броню

РОЖДЕНИЕ ГЕРОЯ. С ловкостью и силой всё понятно, а вот чем отличается стойкость от выносливости, мастерство от искусности, а восприятие от проницательности, с ходу не сообразишь

МИРНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ легко пересчитать по пальцам одной руки

ОБЕЛИСК. Пора сохранить игру, повысить уровень героя и модернизировать оружие



МИРЫ можно посещать в разной последовательности и возвращаться в них когда вздумается, так что какая-никакая нелинейность присутствует

КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: ключ предоставлен издателем
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: 30 часов

и сейчас, после первого патча, не помешала бы серьезная полировка – что уж говорить о состоянии, в котором она вышла в релиз.

Во многом виноваты скудные бюджеты: их видно с самого начала, с первой же пачки статичных картинок вместо анимированного видеоролика. В Dark Souls подача сюжета через описания предметов, точки интереса и бессвязную болтовню героев была художественно оправдана, а вот в Immortal такой подход видится попыткой сэкономить.

Сэкономили, кажется, даже на дизайне главного героя – похожего на Риддика персонажа по имени Узник. Выбрать пол Узника можно, но женщина от мужчины отличается лишь ещё более зверским видом. И как ни украшай этих страшилищ зелёными ирокезами и розовыми татушками, красивее наше «живое оружие» не станет. С другой стороны, покрасоваться всё равно не перед кем, ведь мультиплеера нет. А значит, никаких ковенантов, фантомов, подсказок и глупых комментариев от других игроков и поисков лучшего билда для PvP.

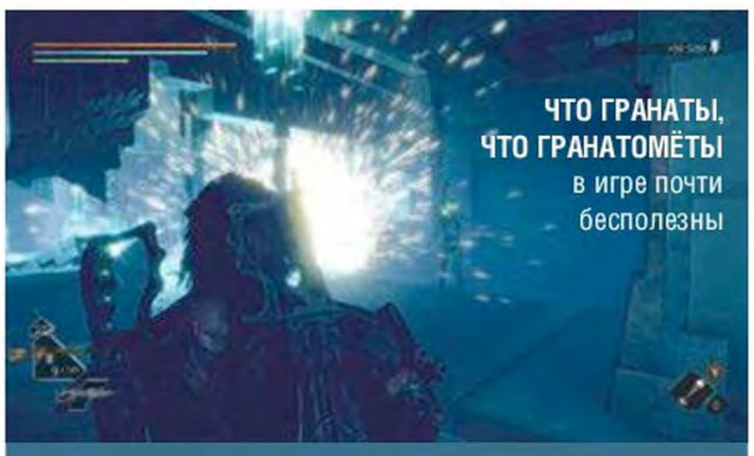
Не ограничься разработчики одиночным режимом, улучшать героя было бы куда веселее. Тем более что простор для развития есть, даже выбор класса ни к чему не обязывает – разве что определяет стиль игры на первых порах. Использовать можно любое оружие, хватило бы характеристик, да и перки, названные здесь «шаблонами аспекта», игрок распределяет сам.

УКЛОНЯЕМСЯ И МАШЕМ

Аналогичные душам *байты*, которые можно получить за убийство врагов или просто найти, идут на расшифровку новых шаблонов аспекта, прокачку героя и его оружия. Только никаких бонусов, кроме банального «+1 к урону», модернизация не даёт. За байты же открываются новые миры и точки быстрого перемещения. Разбазарил всю «экспу»? Отправляйся убивать.

Противники – армия кислотной кибернетической нежити, которая светится, будто лес рождественских ёлок: не то некроны из **Warhammer 40k**, не то хаски из **Mass Effect**. Все рядовые враги и почти все боссы – гуманоиды разных размеров,

ШАБЛОН АСПЕКТА, восстанавливающий патроны после убийства, идеален для меткого стрелка



ЧТО ГРАНАТЫ, ЧТО ГРАНАТОМЁТЫ в игре почти бесполезны

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Переведён только текст. Пару кнопок локализовать забыли, а после смерти на экране появляется надпись «убито». Не «потрачено», конечно, но тоже неплохо. За вычетом этого всё сносно

СЛАБОСТИ ПРОТИВНИКА обычно видно издалека: оранжевый здоровяк явно не любит холод

и зачастую это просто перекрашенные версии одной и той же модельки. До макабрического цирка из Dark Souls здешнему зверинцу далеко.

Тактика боя тоже разнообразием не блещет: уклоняемся, заходим сзади и лупим свинцом в уязвимое место на спине. Конечно, нужно учитывать время на перезарядку, экономить патроны и вовремя применять специальные атаки, но перекаты без укрытий – всё равно основа основ. В плане прыгучести главный герой стоит где-то между неповоротливыми броненосцами из Dark Souls и шустрыми охотниками из Bloodborne.

А часть тактических механик вообще не работает. Например, бесполезны гранаты: их мало, они маломощные и летят куда угодно, но только не куда надо, целиться при метании нельзя. А ведь вести огонь, не полагаясь на автоприцел, нужно постоянно: боеприпасов мало, враги чертовски сильны, и без умения быстро делать хэдшоты здесь ловить нечего. Immortal, наверное, первый souls-клон, в котором играть на связке «клавиатура-мышь» удобнее, чем с геймпадом. В то же время физики стрельбы нет никакой, сквозь мушку на мир посмотреть нельзя, а пули летят очень медленно, и разброс у них странный.

■ ■ ■

Immortal: Unchained – это такой же «шутер», как, скажем, **Fallout 3**. Вот только забвение к ней придёт куда быстрее. ■

ПОРАДОВАЛО:
– хардкор!
– упор на дальний бой – отличная идея.

ОГОРЧИЛО:
– почти всё как в Dark Souls, только хуже;
– стрельба реализована посредственно;
– нет мультиплеера;
– полно багов;
– скудная и тёмная картинка;
– неудачный дизайн огнестрельного оружия, персонажей и уровней.

ВЕРДИКТ:
Бесстыжий и безыдейный клон Dark Souls. Идея с огнестрелом отличная, только вот реализация подвела: любители хардкора, может, и оценят, но глубокую атмосферу и эстетику умирающего мира лучше искать в других проектах.

ИГРАТЬ?
ПОЗЖЕ

ЖАНР jRPG **РАЗРАБОТЧИК** Square Enix **ИЗДАТЕЛЬ** Square Enix **МУЛЬТИПЛЕЕР** Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Nintendo Switch, 3DS **НЕОБХОДИМО** Intel Core i3-2105, 8 ГБ ОЗУ, 2 ГБ видео

DRAGON QUEST XI: ECHOES OF AN ELUSIVE AGE

МИЛАЯ И НОСТАЛЬГИЧНАЯ

КСЕНИЯ АТАШЕВА

В день своего совершеннолетия простой деревенский парень узнаёт, что он – реинкарнация великого воина, некогда спасшего мир от сил тьмы. Чтобы разузнать о своём предназначении, герой отправляется в путь, совершает подвиги, обзаводится храбрыми друзьями и наживает влиятельных врагов.

ДОБРАЯ СКАЗКА

Японские ролевые игры удивляют резкими контрастами. Одни нервируют сложной боевой системой и постоянным появлением новых техник и приёмов. Другие позволяют расслабиться в симуляторе подземелий, герои которого только и умеют, что мечом махать да огненными шарами кидаться. Сюжеты их тоже варьируются от артхауса с отсылками к истории, мифологии и религии до детсадовских сказочек о том, как добрые искатели приключений спасают мир от вселенского зла. Серия Dragon Quest – яркий представитель второй категории. За тридцать лет она заметно похорошела, но осталась верна старым механикам и сюжетам.

Dragon Quest XI – не исключение. С первых минут невозможно отделаться от ощущения, что перед тобой картридж для Super Nintendo из середины девяностых, волшебным образом превратившийся в диск для четвёртой PlayStation. Музыка и графика вроде современные, но всё равно навевают ностальгию. Эпичная оркестровая звуковая дорожка то и дело перебивается восьмибитными звуковыми эффектами, но сочетание это на удивление органичное. В оригинале игра даже не озвучена, настолько рьяно японские разработчики старались передать ретро-атмосферу. Впрочем, английскую голосовую дорожку западные локализаторы всё-таки добавили, причём весьма недурную.

ТРИВИАЛЬНЫЙ СЮЖЕТ о спасении мира от сил тьмы не особо впечатляет. Но благодаря хорошему темпу повествования и чувству юмора разработчиков об этом быстро забываешь

Красочный, полный мелких деталей, но нарочито мультяшный видеоряд тоже словно возвращает в детство. Любителям серьёзных и реалистичных игр стиль Dragon Quest вряд ли придётся по вкусу. А вот поклонники аниме сразу же разглядят в нём работу создателя вселенной Dragon Ball Акиры Ториямы, который вместе с дизайнером и сценаристом Юдзи Хории

СКУЧАЛИ ПО ПОШАГОВЫМ БОЯМ
без сомнительных новшеств? В Dragon Quest XI они точно такие же, как на SNES двадцать лет назад

уже тридцать лет придумывает образы для героев серии.

История здесь под стать визуальному оформлению: до неприличия простая добрая сказка, все повороты сюжета которой угадываются по ролику-заставке. Подаётся она в удачном темпе: ни заскучать, ни запутаться в происходящем не успеваешь. Хотя оригинальности сюжету недостаёт, как и игре в целом. Нарочитая старомодность и отсутствие сюрпризов – своеобразная фишка Dragon Quest XI.

СУРОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Ролевую и боевую системы можно назвать эталонными для японских ролевых игр. Профессии персонажей предопределены, а характеристики по достижении нового уровня улучшаются автоматически. Но можно выбрать, в каком направлении герой будет развиваться и какие навыки изучать. Например, тихая целительница может сосредоточиться на возведении волшебных барьеров или идти в бой с копьём наперевес, а ловкий вор – поражать броском бумеранга толпы врагов или же наносить смертоносные удары кинжалом.

Ну и конечно, героев можно приодеть на свой вкус, собственноручно выковать для них оружие или доспехи – только найдите чертёж и материалы да сыграйте в мини-игру.

Пошаговые бои – отрада для минималистов. Персонажи действуют по очереди и могут атаковать, защищаться, использовать способности, предметы и магию. Ещё герои могут войти в раж, что сделает их сильнее и позволит провести особо мощный приём. Всё.

У НЕКОТОРЫХ побеждённых врагов можно отобрать транспорт, что позволяет героям летать или взбираться по стенам в недоступные иначе места

Никаких хитрых построений, шкал или индикаторов, за которыми надо следить, в игре нет. Стоит только отмечать, какие атаки наносят больше урона определённому виду монстров. Ну и с боссами лучше быть начеку – они, по всем канонам жанра, сильные и живучие. Звучит примитивно, но механизм, исправно работающий четвёртое десятилетие, в починке не нуждается. Несложный, но требующий внимания игровой процесс за минуты затянет даже далёкого от видеоигр человека. А уж фанаты серии и любители классики и вовсе почувствуют себя в новом Dragon Quest как дома.

Хотя некоторые моменты стоило оставить в прошлом: например, необходимость качаться на рядовых монстрах. Случайных стычек в игре нет – монстры бродят по локации, и на них можно напасть или сбежать. Но совсем без боёв не обойтись, иначе при встрече с боссом придётся туго. Возможность задать каждому герою модель поведения и отправить сражаться без участия игрока, как в Final Fantasy XII, делает процесс менее муторным, но он всё равно отнимает время. Ускорить автобой, как во многих современных играх, нельзя.

■■■

Чувство уюта и ностальгии в Dragon Quest XI охватывает с первых минут и не отпускает до самого финала. Большего игра предложить не может: оригинальности в ней нет и в помине, всё строго по канонам жанра. Считать это достоинством или недостатком – дело вкуса. ■

ПОРАДОВАЛО
– яркая мультяшная графика;
– классический пошаговый геймплей;
– ударная доза ностальгии.

ОГОРЧИЛО
– шаблонный сюжет;
– монотонная прокачка;
– никаких сюрпризов.

ВЕРДИКТ
Идеальная сказка на ночь для поклонников классики: наивная, красивая и с неспешной, проверенной временем механикой.

ИГРАТЬ?
ДА

КАК ИГРАТЬ В ТОПОВЫЕ ИГРЫ НА СЛАБОМ PC — ОБЪЯСНЯЕМ НА ПРИМЕРЕ PLAYKEY

АНДРЕЙ ГАЛАДЕЙ

Современные компьютерные игры давно перестали быть уделом гиков и программистов и образовали масштабную индустрию развлечений. Однако, в отличие от новинок кино и музыки, они требуют мощных и дорогих комплектующих: процессоров, видеокарт и прочего. До недавнего времени альтернативы просто не было: или раскошеливайся на дорогое «железо», или довольствуйся проектами попроще! Но затем появились облачные игровые сервисы. Сегодня речь пойдёт о Playkey.

Эта платформа позволяет запускать топовые игры, используя технологию стриминга видео. Благодаря этому играть можно на любом устройстве: ультрабуке, старом ноутбуке, Mac, да хоть ПК вашей бабушки. Версий под смартфоны и планшеты пока нет, но технология вполне позволяет поразмыслить над разработкой мобильного клиента.

Особенность работы платформы в том, что она не требует мощных компьютеров для игр. Все данные просчитываются на серверах, а пользователю отправляется видеопоток. Для рендеринга используются мощные серверы с топовыми видеокартами: **NVIDIA GeForce GTX 1080**, **GeForce GTX 1080 Ti**, **NVIDIA Tesla M60** и **NVIDIA GRID M40**.

Первую версию, ещё в варианте веб-сервиса, показали в 2013 году, хотя компанию зарегистрировали в 2011-м. В том же году удалось запустить World of Warplanes на одноплатном компьютере Raspberry Pi размером с банковскую карту. В 2015 году в списке начали появляться игры AAA-категории, а годом позже Playkey вышла на международный рынок и заработала в Великобритании. В нынешнем году платформу запустили в Германии.

Давайте же присмотримся к облачному геймингу поближе.

КАКОЙ НУЖЕН КАНАЛ?

Для работы достаточно скорости от 20 Мбит/сек. Такую пропускную способность обеспечивают все современные технологии интернет-соединения: ADSL, HTTB и FTTB. Короче, платформа будет полноценно работать на качественном интернет-канале. Кроме того, настоятельно рекомендуется минимизировать потери скорости и подключаться по кабелю, а не через Wi-Fi. Если же подключиться можно только беспроводным способом, то следует выключить все фоновые загрузки, убрать роутер подальше от микроволновки, а лучше поставить его как можно ближе к ПК или ноутбуку. Также можно проверить загрузку канала Wi-Fi и при необходимости переключиться на другой (а то вдруг ваши соседи пользуются бесплатным интернетом!). И лучше задействовать оба диапазона: 2,4 и 5 ГГц. Playkey использует собственную технологию кодирования, стриминга и декодирования видео, что позволяет передавать данные в хорошем качестве.

НАСТРОЙКИ ГРАФИКИ НА PLAYKEY

Учитывая, что для видеопотока с разрешением 1080p и кадровой частотой 60 FPS достаточно канала в 20 Мбит/с, картинка в разрешении FullHD будет вполне на уровне. Главное, чтобы было стабильное соединение. Все остальные красоты зависят уже от дизайнеров игры.

МИНИМАЛЬНЫЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Подойдёт компьютер, способный прилично воспроизводить потоковое видео, и интернет-канал для работы. Желательно, конечно, иметь более или менее современный процессор с аппаратной обработкой новых кодеков, однако, в принципе, подойдёт любой, если он может нормально это делать. К слову, недавно в Playkey добавили поддержку кодека H.265.

Вручную его можно включить так:

1. Нажать Ctrl+F2 в приложении Playkey, чтобы открыть конфигуратор;
2. Включить H.265.

СКОЛЬКО ЭТО СТОИТ?

На текущий момент действует единый тариф: 1 минута стоит 1 рубль. При регистрации требуется ввести реквизиты банковской карты. С 25 сентября все владельцы поминутного тарифа получают бесплатные 20 минут каждый час игры. А новым пользователям даются приветственные 20 минут. Схема работает так: при игре в течение часа следующие 20 минут дают в подарок. Таким образом, каждые три часа игры приносят бесплатный дополнительный час.

Что примечательно, сэкономить на подписке можно, оплачивая её криптовалютой. А точнее, токенами Playkey, которые были выпущены в конце прошлого года в рамках первичного размещения (ICO). Разработка децентрализованной игровой платформы на блокчейне и принципе peer-to-peer (о ней подробнее на сайте) после ICO ещё ведётся, а токены можно использовать для оплаты уже сейчас.

КАКОЙ ПИНГ? ЕСТЬ ЛАГИ, ФРИЗЫ?

Пинг зависит от интернет-канала и провайдера. Оптимальным для игры можно считать значение ниже 30–35 миллисекунд, хотя чем меньше, тем лучше. GTA 5, PUBG, Fortnite, Dota и другие с таким пингом «летают». Лаги и фризы часто напрямую зависят от потери пакетов при передаче данных с сервера на пользовательский ПК. Эти данные можно и самому посмотреть в консоли данных стриминга во время игры (вызывается сочетанием Ctrl+F1). Если возникли сложности – пишите в техподдержку, она работает 24/7.

КАК РАБОТАЮТ СОХРАНЕНИЯ?

При подключении к аккаунту Steam все сохранения оттуда синхронизируются и скачиваются в облако Playkey. В дальнейшем они хранятся там и не загружаются обратно в Steam. Если все-таки очень хочется их получить себе на ПК, нужно обратиться в техподдержку Playkey.

КАКИЕ ИГРЫ ДОСТУПНЫ?

На сегодняшний день Playkey предлагает больше двухсот пятидесяти наименований. В их числе:

GTA V, PUBG, Rust, Counter-Strike: Global Offensive, серия Assassin's Creed, Overwatch, Dota 2, Fortnite, «Ведьмак 3», Deus Ex: Mankind Divided, Dark Souls, XCOM 2, Just Cause 3, серия Far Cry, Fallout 4, The Crew, Watch Dogs 2, Rise of the Tomb Raider.

Есть и много других наименований. Коллекция постоянно пополняется!

Также есть ряд многопользовательских игр, которые даже не надо покупать, для игры в них на Playkey достаточно подписки: War Thunder, World of Tanks, World of Warships, Armored Warfare, «Аллоды Онлайн», EVE Online.

Важный момент – не нужно ждать, когда игра скачается и установится. Не надо выделять на жёстком диске десятки гигабайт для установки. Достаточно лишь выбрать проект из каталога и нажать «Играть»!

■■■

Технология облачного гейминга пока делает свои первые шаги, но уже кажется довольно привлекательной. С подобными вещами экспериментируют многие компании, где в полную силу, где – в бета-версии. Однако до повсеместного внедрения ещё далеко.

Впрочем, нынешняя мода на платные подписки на игры может стать «драйвером» и ускорителем облачного гейминга. По сути, этот путь уже прошли сервисы для работы с документами, многие видеохостинги и прочее. А появление 5G-связи и «космического интернета» Илона Маска подстегнёт развитие этой отрасли развлечений. ■

ГЛАВНОЕ С COMIC CON RUSSIA 2018 И «ИГРОМИР-2018»

ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ, АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

В начале октября в Москве, по традиции одновременно, прошли сразу два масштабных гик-ивента – **«Игромир-2018»** и **Comic Con Russia 2018**. В этом году границы двух событий размылись ещё сильнее. **Nintendo** уже во второй раз обжила здоровенную часть CCR и устроила, по сути, выставку в выставке. Да и **Marvel's Spider-Man** от **Insomniac**, хоть и вышла за месяц до этого, заняла приличный кусок территории. Впрочем, никто особо не возмущался. По крайней мере, посетителям было чем заняться в перерывах между презентациями и выступлениями.

Начнём с главного аттракциона российского Comic Con – киноактёров разного уровня звёздности. Тут организаторов (как и посетителей) ждало разочарование: буквально за двенадцать часов до официального открытия конвента стало известно, что не приедет Майкл Рукер (Йонду в **«Стражах галактики»** и старший брат Дэрила в **«Ходячих мертвецах»**). Дескать, извините, съёмки, обязательно прилечу в следующий раз. А ведь его раньше всех заявили в качестве гостя! Издательство комиксов **Jellyfish Jam** специально подготовило анонс комикса **«Звездный лорд: Первый**

А ЕЩЁ МОЖНО БЫЛО под завязку затариться комиксами, фигурками и прочими сувенирами

НУ КУДА ЖЕ нынче без **Fortnite**?

полёт» с участием Йонду, **Bubble** сделало альтернативные обложки с актёром... И всё зря.

Но обиднее всего, конечно, за косплееров, которые несколько месяцев готовили костюмы синего пирата. Увы, тут даже обвинить некого. Карьера актёру дороже, а организаторы со своей стороны сделали всё, что могли. Даже заполнили пустующий слот Q&A-сессией Натальи «Хелависы» О'Шей (группа **«Мельница»**), которая как раз приехала спеть на стенде **Blizzard**.

Зато все остальные звёздные гости прибыли и выступили без проблем. Вечный «Мачете» Дэнни Трехо радовал публику простотой и открытостью, а как только узнал от одного из поклонников, кто такой Кащей Бессмертный, тут же захотел его сыграть.

Исполнители главных ролей в **Detroit: Become Human**, Брайан Декарт и Амелия Роуз, тоже с удовольствием общались с аудиторией. Один из посетителей конвента рассказал, что проходил игру вместе со своей бабушкой восьмидесяти семи лет. История привела Декарта в восторг, и он тут же радостно записал на айфон приветствие специально для Babushka Zhenya.

Ну а король сюжетных поворотов М. Найт Шьямалан привёз в Москву эксклюзивный отрывок из триллера **«Стекло»**. Монтаж ленты только-только закончили, так что никто, кроме съёмочной группы и посетителей «Крокуса», показанных кадров ещё не видел. Также режиссёр сказал, что фильм на самом деле не про супергероев, а про веру в себя. Про то, что нельзя прогибаться под мнение окружающих, даже когда все считают тебя психом. Если вспомнить ох какую неровную фильмографию Шьямалана, становится понятно, что ему выбранная тема близка.

Российским знаменитостям тоже было что рассказать. Писатель Дмитрий Глуховский представлял **Metro: Exodus** и объяснял, сколь неразрывно связаны между собой книжная серия и игровая. Ну и заодно помянул

А ЕЩЁ ЭТОТ COMIC CON получился, пожалуй, самым музыкальным из всех. Артисты мюзикла **«Тетрадь смерти»**, Александр Казьмин и Ярослав Баярунас, устроили концерт опенингов из аниме

ФЭНТЕЗИЙНЫЙ МЮЗИКЛ «Последнее испытание» по мотивам **«Саги о копье»** собрал на Planeta.ru больше трёх миллионов рублей

недобрым словом своего коллегу Анджея Сапковского, упрекнув того в жадности и недальновидности.

Продюсер и режиссёр Тимур Бекмамбетов (**«Ночной дозор»**, **«Особо опасен»**, **«Президент Линкольн: Охотник на вампиров»**) устроил небольшую лекцию про формат «screenlife». Это, если что, те самые фильмы, как бы записанные с экрана монитора, – **«Убрать из друзей»**, **«Поиск»** и, простите, **«Взломать блогеров»** (от него Тимур Нуруахитович весьма забавно открещивается).

И как бы кто ни критиковал это кино за отсутствие постановки как таковой, аргументы в защиту у Бекмамбетова весьма здравые. Мы проводим в сети около восьми часов в день. Это треть жизни. И про эту треть никто не снимает, потому что не знает как. А тут есть способ сделать переписку в мессенджере потенциально не менее зрелищной и драматичной, чем погоню по хайвею. А в планах компании **Bazelevs** – самое что ни на есть интерактивное, вернее «кликабельное», кино. То есть зритель сможет не просто смотреть на чужой экран, а двигать окна, переключать открытые вкладки, пролистывать твиты. Чёрт его знает, как это реализуют, но звучит пока что очень амбициозно.

Канал ТВ-3 представил **«Мёртвое озеро»** – мистический детективный сериал про депрессивного следователя, который отправляется в маленький городок на Крайнем Севере, чтобы выяснить, кто убил дочь местного олигарха. Обещают, ни много ни мало, **«Твин Пикс»** среди русских снегов. Что ж, за язык никто не тянул. В главных ролях вечно грустный Евгений

Цыганов, Павел Табаков, Андрей Смоляков и Тимофей Трибунцев, а за производство отвечает та же команда, что экранизировала **«Dyxless»** Сергея Минаева. Ждать в ближайшие месяцы.

Также ТВ-3 анонсировал полнометражный фильм **«Чернобыль. Зона отчуждения»** – по сути, двухчасовой финал одноимённого сериала. Ввиду того, что в центре сюжета теперь альтернативные таймлайны и временные парадоксы, у картины будет аж три версии с разными эпизодами и концовками. И все они выйдут в прокат одновременно. Элегантный в своей простоте и наглости способ поднять кассовые сборы. Впрочем, канал умудрился целиком показать в кинотеатрах первый сезон **«Гоголя»** и заработать на этом миллиард рублей – чего уж теперь удивляться? Любые средства хороши, если работают.

Режиссёр Александр Богуславский представил фэнтезийный долгострой **«Эбигейл»** – первый российский блокбастер в стилистике стимпанка. Фильм расскажет про закрытый город, в котором ведётся охота на всех, кто обладает магическими способностями. Главная героиня (Эбигейл) в исполнении красавицы Тинатин Далакишвили пытается найти своего отца-волшебника и поднять восстание против тоталитарного режима. На CCR представили трейлер с недоделанными спецэффектами, но чисто визуально всё это похоже на гибрид **«Дуэлянта»** и **Dishonored**. Картина, кстати, снимается на английском языке. Премьера назначена на апрель.

По нашумевшему **«Киберславу»** никакой новой информации не было, что неудивительно. Представители **Evil Pirate Studio** просто ещё разок показали тизер, ведь кроме него, по факту, ничего ещё и нет. Также ничего нового не прозвучало по поводу фильма **«Майор Гром: Чумной доктор»** – первой отечественной экранизации комиксов. Главный редактор Bubble Роман Котков признался, что демонстрировать пока нечего, однако съёмочный процесс в разгаре. Собственно, из-за этого основатель издательства Артём

НА СТЕНДЕ THQ NORDIC стояли восхитительные статуи Ярости и Вулгрима из грядущей **Darksiders III**

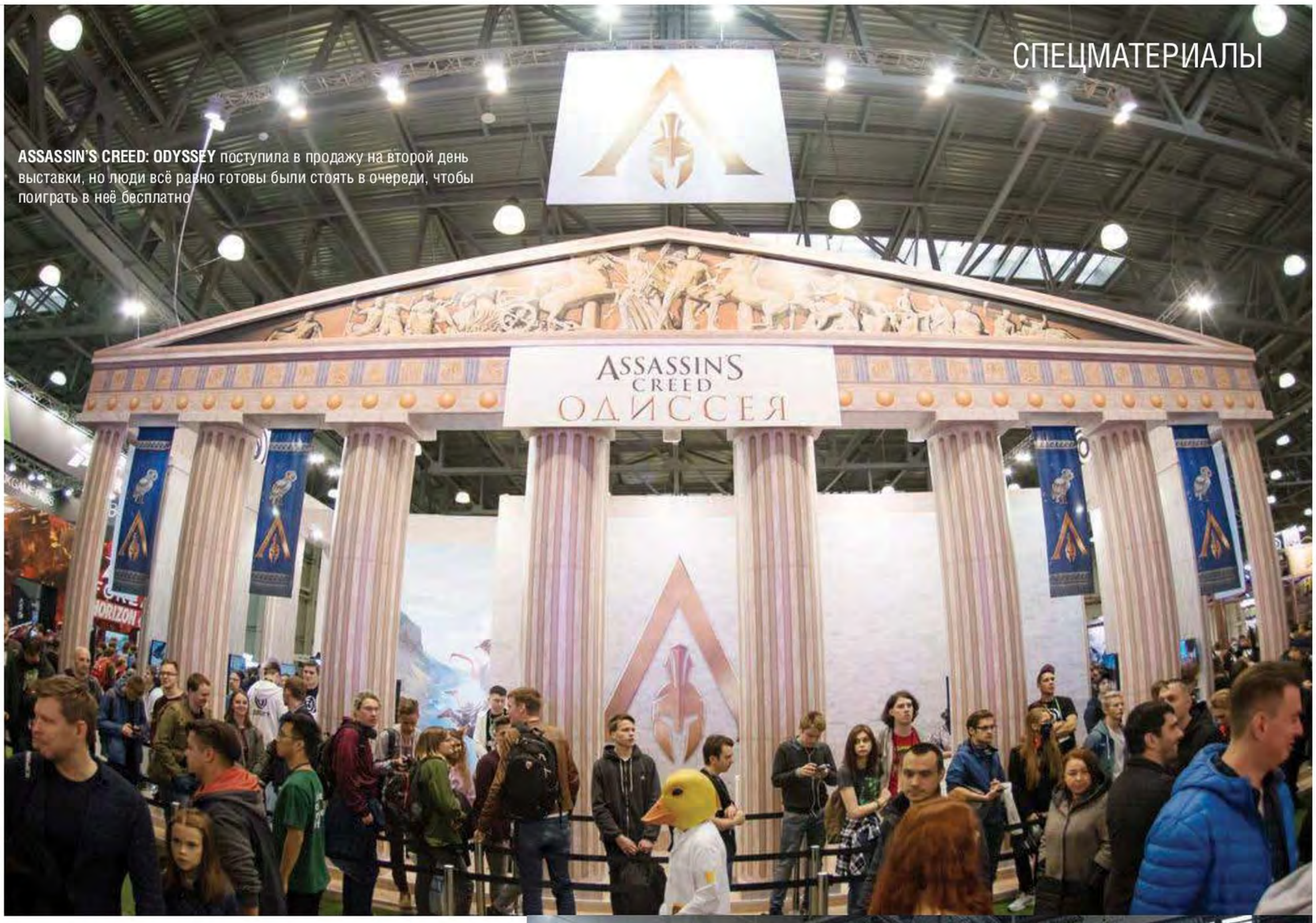
СТЕНД METRO: EXODUS, без сомнений, можно назвать самым аутентичным на выставке

Габрелянов и режиссёр Владимир Беседин так и не добрались до конвента.

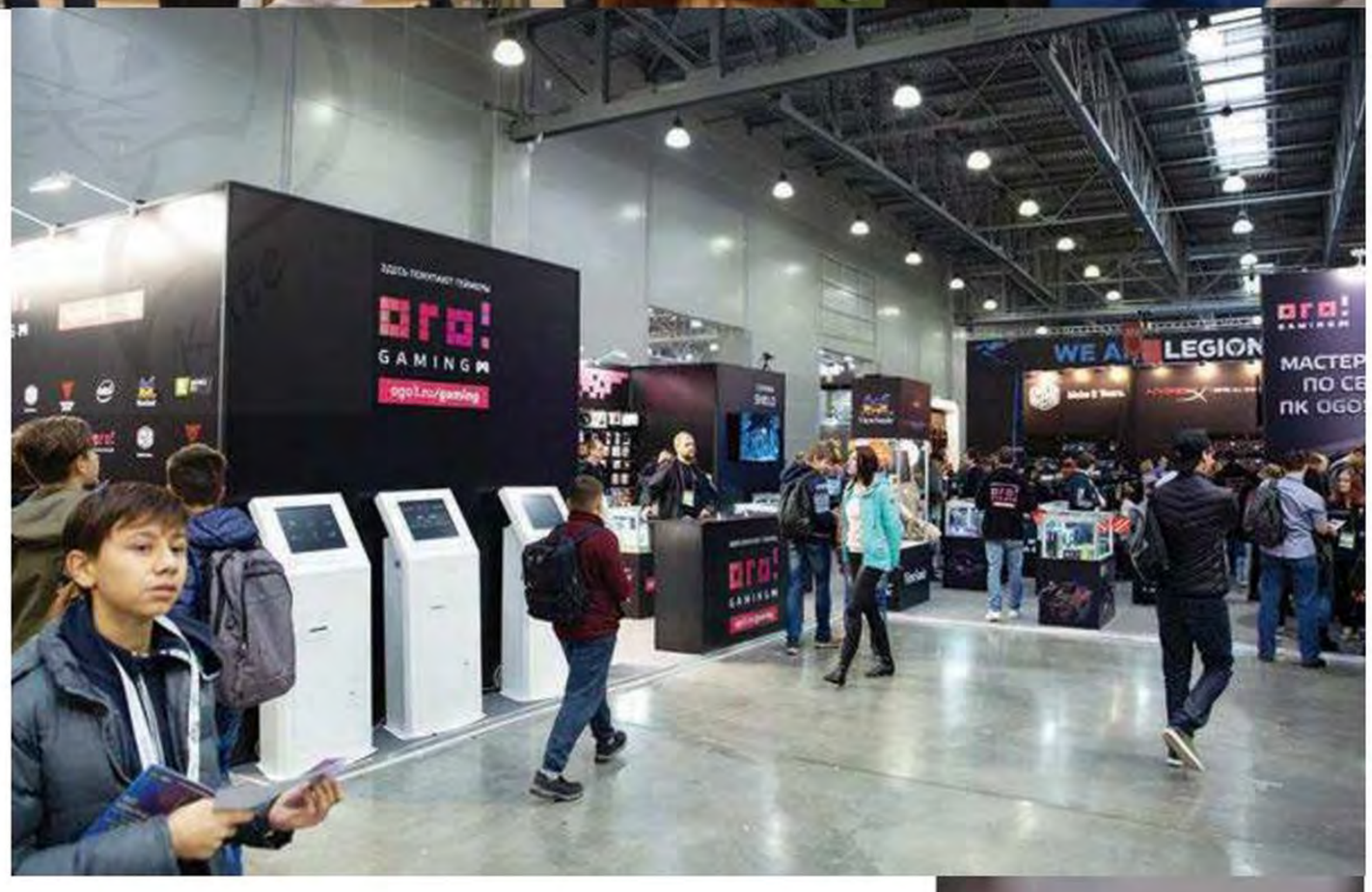
Зато команда энтузиастов, которая в том году анонсировала короткометражку **«Магия превыше всего»**, наконец-то представила свой труд. Для тех, кто не в курсе, это получасовой фильм, который на народные деньги снимали выпускники ВГИКа, искренне любящие **«Гарри Поттера»**. Чтобы защититься от возможных нападок со стороны юристов **Warner Bros.**, команде пришлось продумывать собственную вселенную, но дух саги Джоан Роулинг в работе чувствуется. Правда, скорее **«Даров смерти»**, нежели **«Философского камня»**, – всё довольно мрачно и серьёзно. Это полноценный фэнтезийный триллер, в котором поднимаются темы фанатизма и ксенофобии. В планах у создателей – выпуск артбука и комикс в соавторстве с видеоблогером Денисом Оптимисстером.

Основная толпа на «Игромире» – за редкими исключениями, вроде дефиле на главной сцене или выхода приглашенных звёзд, – собиралась вокруг стенда Blizzard. Что в общем-то неудивительно – он на этой выставке был попросту самым большим и насыщенным.

Там всем желающим предлагали выполнить квест на восемь заданий: зарегистрироваться на призывном пункте Орды или Альянса, сфотографироваться в двух фотозонах, сделать соответствующее временное тату, поиграть в **Hearthstone** и **Overwatch**, измерить силу удара на силомере и, наконец, обратиться



ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY поступила в продажу на второй день выставки, но люди всё равно готовы были стоять в очереди, чтобы поиграть в неё бесплатно



к Предсказателю с ярмарки Новолуния, чтобы выиграть приз. Какой – зависело от вытянутой из магической колоды карты.

Рядом с игровой зоной расположились стримеры, проводившие трансляции прямо с выставки. Наш стрим по **Hearthstone** с участием **Silvername** вы ещё можете посмотреть на игроманском Twitch-канале. Продлился он недолго, потому что мы умудрились сжечь компьютер, но вот запомнится уж точно надолго.

Но самое главное происходило на сцене. Помимо шоу-матчей с участием блогеров и стримеров там прошли, например, концерты Хелависы и Павла Пламенёва, известного благодаря песням по мотивам видеоигр.

Кроме того, были конкурсы танцев и звукоподражания, встреча с актерами озвучания, викторина по мотивам Hearthstone и, конечно же, конкурс косплея. Сто его участников устроило по-настоящему грандиозное шоу. Фраза про «бессмысленный и беспощадный» русский косплей устарела окончательно. Настолько качественные костюмы за рубежом ещё нужно поискать; вдобавок почти каждый косплеер старался дать небольшое представление и «зажечь» публику. Солдат-76 бегал, стрелял, перекатывался и отжимался на одной руке, Артас Менетил выкрикивал: «За моего отца!» – и другие фразы из третьего **Warcraft**, мужская версия Мойры гипнотизировала судей, а Дива в полицейском скине выходила на сцену под музыку из **«Улиц разбитых фонарей»**.

Вот, пожалуй, всё самое интересное, что мы увидели и услышали за эти четыре дня. Впрочем, рассказывать про Comic Con Russia, равно как и про «Игромир», – дело неблагодарное. Там надо побывать самому. В конце концов, это два главных гиковских события в России. Москва – не Сан-Диего, разок можно и съездить. ■

Фотографии из официального фотобанка мероприятия, созданного ***fotoezh.ru***

«ИГРОМИР» уже давно и вполне оправданно называют выставкой железа

«S.T.A.L.K.E.R. 2 НАМ НЕ КОНКУРЕНТ»

ИНТЕРВЬЮ С ДМИТРИЕМ ГЛУХОВСКИМ

ИГРОМАНИЯ.РУ

ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ К ПОПСОВОСТИ

НА ИГРОМИРЕ-2018 компания «Бука» выстроила для новой части «Метро» стенд в виде вагона поезда в натуральную величину

– Что касается успеха, то хорошо рано начинать, и хорошо, когда это всё у тебя, в отличие от Маколея Калкина, потом не заканчивается. То есть хорошо, когда ты постепенно растёшь, что-то с тобой новое происходит и твои ранее полуслучайные, может быть, удачи продолжают получать подтверждение. «Метро» удивительным образом прошло кучу этапов как мир: и игры, и книги. От этапа, когда это был никому не нужный, полуандеграундный сайт, который посещали десять человек в день (я каждый день смотрел за счётчиком: «О, одиннадцать человек зашло. А нет, это я!»). И до этапа, когда это стало остромодным, а потом слишком попсовым – все говорили: «Что, «Метро»? Нет! Фу!»

А теперь это уже часть национального достояния, хотя и делается украинцами. Я про игру. Про книжки не знаю, трудно воспринимать. И хорошо, наверное, что я ещё не помер, не очень состарился. Я всё ещё нахожусь в условно активном возрасте и могу всё это посмотреть. С другой, честно говоря, чем старше становишься, тем меньше переживаешь, тем меньше радуешься, и всё это уже как-то... Ну да, разнёс очередной дебил, да и пошёл он в жопу, господи! Или кто-то тебя очень сильно похвалил, и ты говоришь: «Где ты раньше-то был?» Такое вот отношение к успеху.

ДВАДЦАТИЛЕТНИЙ СТАЖ В БУНКЕРЕ

– Я человек, условно говоря, очень непоседливый. И самоповтор мне очень быстро набивает оскомину. Я не могу долго делать одно и то же, не могу два раза сделать одно и то же. И даже когда с первой книжкой случилось то, что с ней случилось, и она стала такой популярной, я, осознавая, что люди, наверное, ждут повторения того же самого, понял, что не могу заставить себя ещё раз это сделать. У меня не получится, во-первых, потому что подрос уже чуть-чуть. Первую книжку я писал, когда мне было восемнадцать, вторую – в двадцать восемь, третью – когда мне было за тридцать. То есть я меняюсь и не хочу натягивать

на себя свои детские короткие штанишки, впихивать в них пузо, пытаться застегнуть на пуговицу и притворяться: «Ребята, я всё тот же, хе-хей!» Это, во-первых, не работает, во-вторых, глупо, а в-третьих – скучно.

Это раз. Два – это то, что у меня ещё куча других идей, и я не хочу постоянно на этом циклиться. Я и так в «Метро» сижу двадцать с лишним лет. В школе начал и к среднему мужскому возрасту, кризису среднего возраста, подошел уже с двадцатилетним стажем прозябания в бункере.

Но, помимо того, есть масса других идей. Книжка «Текст», которая в прошлом году выходила, суперреалистическая. Сейчас я пьесу закончил театральную, посвящённую жизни в еврейском гетто в Польше во время Второй мировой войны. Ещё у меня есть пара сценариев суперреалистичных, какие-то триллеры. Сейчас мы с компанией **Storytel**, занимающейся аудиокнигами, выпускаем историю под названием **«Пост»**: она пережила несколько реинкарнаций и будет выходить уже в виде аудиосериала. То есть это как сериал: эпизоды по пятьдесят минут, актовая структура, клиффхэнгеры, герои, но без картинки, – что-то среднее между радиопьесой и сериалом. Это будет история про распавшуюся на куски Россию, которую соединяет только транссибирская магистраль. Тоже интересная штука, можно попробовать. И дальше другие истории, в следующем году.

КОВАРНЫЙ ЗАМЫСЕЛ ПИСАТЕЛЯ

– Хочется что-то новое делать. Творческие мотивы заключаются в том, что хочется сделать что-то новое, чего я ещё не делал. А практические мотивы – в том, что нужно что-то новое сделать, чтобы люди обратили на это внимание. Ведь главная опасность для писателя – залипнуть в каком-то амплуа, как для актёра оказаться вечным комиком или вечным Штирлицем.

С писателями очень часто так получается, в особенности с фантастами, детективщиками, – стереотипирование. Потому что читатель привыкает к определённому типу контента: мол, вот этот чувак – он пишет фантастику. Если автор потом пытается взять реалистическую вещь, он заранее думает, что все от него отвернутся; издатель так же думает – и запрещает эксперименты.

Да и читатель на самом деле не очень лоялен к переменам. Серьёзные детективы Дж. К. Роулинг далеко не так популярны, как **«Фантастические твари»** и пьеса **«Проклятое дитя»**. «Что-нибудь про **«Гарри**

В 2012 ГОДУ ДЖ. К. РОУЛИНГ издала свой первый «взрослый» роман «Случайная вакансия», а с 2013-го под псевдонимом Роберт Гэлбрейт пишет серию детективов о Коморане Страйке, в которой пока вышло четыре книги

Поттера», пожалуйста, мы хотим обратно в этот уютный мир, не надо нам твоих викторианских детективов! Для серьёзных у нас есть Джулиан Барнс или кто-то ещё, а ты нам давай «Гарри Поттера»«.

Рано или поздно любой автор испытывает тоску, выгорание и так далее. Но обычный человек, взвесив «за» и «против», всё-таки на эксперимент не пойдёт. За режиссёрами всегда стоит маркетинговый бюджет, поэтому Ридли Скотт может делать вот так, вот сяк: **«Гладиатор»**, фантастика, потом драма – что угодно, потому что его знают только синефилы.

Кто знает Брюса Уиллиса и кто знает Ридли Скотта, давайте сравним? Продвинутая публика знает режиссёров, но она не делает бокс-офис, она ходит на фильм **«Кислота»**. А непродвинутая публика знает, что есть Брюс Уиллис, и ходит на него, как на аттракцион: посмотреть, как подрос, возмужал или постарел.

Поэтому режиссёры могут делать что угодно: идут не на них самих фактически, а на актёров. Ну, за исключением Терри Гиллиама, того же Ридли Скотта, Дэвида Финчера... Их не очень много. Тарантино, наверное, такой автор-автор-главная-звезда: не важно, кто там играет, все идут на новый фильм Тарантино. Ну, может быть, Уэс Андерсон. Их можно перечесть по пальцам – людей, которые занимаются кино в мировых масштабах. Остальные люди ходят на звёзд.

У писателей нет такой свободы, как у режиссёров. Никаких рекламных бюджетов у них нет. И если они один раз неудачно поэкспериментируют, люди от них отвернутся. Чтобы этого не произошло, нужно каким-то образом привлечь к новой книге публику. Даже если старые читатели скажут: «Пф-ф, нет, мы хотели, чтобы там были мутанты, а ты что-то пишешь нам про наркоторговлю в Москве. Что, зачем, где, почему? Мутантов давай, «Метро» у тебя было классно, атмосферно, что они под землёй». Ты говоришь: «Ребята, подождите, это было двадцать лет назад, я поседел уже! Я не могу продолжать то же самое, мне неинтересно». А они говорят: «Тебе интересно. Мы лучше знаем». Чтобы кто-то новый обратил на это внимание, да ещё и старые фанаты заинтересовались, надо и подать как-то по-другому. В этом коварный замысел – всё, раскрыл все карты.

ПОЛЕЗНЫЕ ВИРУСЫ

– В принципе, моя позиция такова: гораздо важнее, чтобы тебя знали и читали. И если бы я не уделял столько внимания бесплатной раздаче контента с самого начала, то не был бы сейчас здесь: вы бы не знали, кто я такой. Если б я трясся за каждую копеечку, то был бы всего лишь какой-то нишевый автор. Это было бы препятствие для распространения.

Я за вирусы, в принципе, ну, кроме одного конкретного вируса. Но в остальном я за: надо давать людям возможность самим оценивать качество контента. Если ты написал историю, которая хороша, которой ты сам горел и которая поэтому может зажечь других, и ты её просто выложил... Не со всеми моими книжками так получилось, но с отдельными – да. У некоторых нет вирусного потенциала. Некоторые слишком нишевые, некоторые не слишком понятны, где-то через край насилия – вот в будущей книге сплошь физическое и психологическое насилие. Но какие-то вещи обладают потенциалом и распространяются.

«КИСЛОТА» Александра Горчилина в июне 2018 года получила приз за лучший фильм конкурса «Кинотавр. Дебют»

КАК НАКОПИТЬ НА ЯХТУ

– Где деньги? Я убеждён, что деньги сами меня найдут, и именно это происходит. Просто если ты «посеял» на миллион человек и из них пятьдесят тысяч тебе что-то заплатили, всё равно это больше, чем если ты, такой: «Я никому ничего не отдам!» – и заплатят только десять тысяч человек. Это не столько и не только добровольческая активность, благотворительная деятельность, сколько понимание того, как устроен современный мир. Да и в принципе я считаю, что главное – что я пишу, работаю, мыслями делюсь.

Я стараюсь не делать просто приключенческие сюжеты, чтобы развлечь людей. В них всегда заложены посылы, месседжи, идеи, которые меня посещают. У меня не так много книг. Я начал писать двадцать с лишним лет назад, мне в следующем году сорокет. При этом у меня за всё это время семь книг было написано: я не сверхпродуктивный парень, не пишу по три книги в год, как некоторые ребята и девчонки. И каждый проект – промежуточный итог моего накопленного опыта, размышлений, переживаний за двух-трёхлетний период. Для меня очень важно этим поделиться.

Вдобавок я убеждён, что если ты занимаешься своим делом и делаешь честно, искренне, по-настоящему, не халтуришь, то деньги найдут тебя. Не стоит думать, что, занимаясь литературой, ты имеешь шансы накопить себе на яхту. Точно нет! Дом, квартира, машина – всё. И это нормально. Конечно, в Америке есть авторы, продающие по шестьдесят миллионов в год, но у нас бестселлеры – это сто тысяч проданных книг в год.

Нужно изначально умерить ожидания. Настоящий русский писатель, и здесь я не говорю про себя, он гораздо в большей степени оракул, нежели коммерс. И как только он начинает зарабатывать, ему немедленно идет минус к его оракульской карме – продался!

Есть большой конфликт между успешностью в России и некой подлинностью, аутентичностью как писателя. И все хотят балансировать, кто бы что ни говорил. Но не у всех получается.

«МЕТРО» ПРОТИВ «S.T.A.L.K.E.R.»

– Я теперь, после десяти с лишним лет знакомства с игровой индустрией изнутри, понимаю, насколько это громадный и сложный проект, требующий координации, огромных финансовых вливаний и большого энтузиазма. Я вижу, как ребята работают над играми «Метро»: они вообще, по-моему, не встают из-за своих рабочих мест, не выходят из опен-спейсов – это круглосуточная работа десять лет подряд.

Я, честно говоря, восхищён тем, что они делают. Конечно, они совершенствуются. Понимаешь, что это самородки, а не какие-то выхолощенные американские профессионалы, наёмники. Я как был изначально восхищён их работой, так и до сих пор восхищён. Ну а **«S.T.A.L.K.E.R.»**... во-первых, у них просто нет кадров, чтобы это сделать, а во-вторых, там креативщик – тако-о-ое, как говорят в Киеве. Не конкурент он нам, не конкурент. **«The Last of Us»** – может быть. ■

WHITE NIGHTS MOSCOW '18

ЛЕВ ЛЕВИН

Есть два типа игровых конференций. Первые – для широкой публики, вроде московского Игромира, кёльнского gamescom или лос-анджелесской E3. Там куча прессы и обычных игроков, там можно поиграть в новые или ещё не вышедшие проекты, закупиться тонной сувениров и вообще неплохо провести время. Другие же – мероприятия от индустрии и для индустрии, типа KPИ (пока она была жива), GDC или DevGAMM. Здесь встречаются разработчики, обмениваются опытом, ищут инвесторов, издателей, партнёров или просто завязывают полезные знакомства. Одна из таких конференций, White Nights, прошла 16–17 октября 2018 года в Москве.

Это мероприятие зародилось в Санкт-Петербурге с подачи местной студии **Nevosoft** и проходит трижды в год: летом в Питере, осенью в Москве и зимой в Берлине. Есть ещё и четвёртая, куда более закрытая, итерация White Nights, которую проводят по весне и только для топ-менеджеров игровых компаний, – в 2019 году она будет в Барселоне.

МОБАЙЛ ПОБЕДИЛ

На первый взгляд, конференция похожа на бизнес-зону того же gamescom или любой другой игровой выставки. Здесь тоже стоят стенды разработчиков игр и различных технологий, и от «консьюмерской» части выставки эту зону отличает только полное отсутствие зевак. Здесь все свои, а получить пропуск на выставку даже разработчикам бывает трудновато. Например, некоторым гостям конференции билеты доставались за победу в различных девелоперских конкурсах.

Вот только самые яркие и крупные стенды занимают компании, связанные с разработкой мобильных проектов. И первая мысль: а откуда здесь взяться кому-то ещё? Не первый год существует мнение о том, что в России не осталось разработчиков крупных игр – одни мобилки да онлайн. Это, разумеется, неправда (вон, буквально только что **Pathfinder: Kingmaker** в Москве сделали), но с тем, что мобильный рынок приносит гораздо больше денег, спорить сложно. И разме-

УРА портативным проектам!

ВОТ ВАМ КОНЦЕПТ: одинокий дрон исследует тёмную и заброшенную космическую станцию. Это проект **Mosolov** от **DIASURA Team**

щение стендов на White Nights это только подтверждает. В глаза сразу бросаются логотипы компаний **Game Insight**, **Mail.Ru** и **Crazy Panda**, а также движков Unity и недавно пришедшего в Россию Corona – оба также часто используют именно в мобильном гейминге. Создаётся впечатление, что ничего, кроме мобильных игр, на White Nights нет.

ВЫ ХОТИТЕ ПОГОВОРИТЬ ОБ ЭТОМ?

Кроме ярких стендов, на которых показывают мобильные игры, White Nights предлагает три конференц-зала. Там оба дня проходят выступления спикеров и круглые столы на актуальные для индустрии темы.

Вот вроде бы докладчик от самих **Epic Games**, да и тема интересная: «Как сделать так, чтобы были деньги, слава и почёт. Короткая инструкция для разработчиков, которые сидят тихо и незаметно, не видя возможностей, которые проплывают перед их носами». Вот оно! Секреты разработки, лучшие приёмы для привлечения или взаимодействия с аудиторией – да это уже сам по себе отличный материал! Но нет. На деле это очень полезная разработчикам, но совершенно неинтересная аудитории памятка о том, как правильно искать инвестора или издателя. Вплоть до базовых советов вроде «не забудьте вымыть голову перед встречей, даже если вы только что вылезли из месячного кранча».

В другом зале руководители крупнейших российских студий и издателей обсуждали современное состояние института паблишинга в сфере игр для ПК. Здесь же сидели разработчики таких проектов и задавали важные для себя вопросы. Что лучше – издавать игру самостоятельно или всё-таки идти к издателю? Придерживаться одной инди-платформы или распылять силы на кучу площадок? Что сулит запуск Kartridge – конкурента Steam от Kongregate? На другой панели обсужда-

В ТАКИХ ВОТ БУДКАХ соседствуют игры для телефонов, ПК, VR-шлемов и даже некоторых консолей

А ЕЩЁ на White Nights удобно искать работу в игровой индустрии: многие компании приезжают сюда в том числе за новыми кадрами

ли опыт использования машинного обучения в играх – как, зачем, какие результаты и какие проблемы.

Последняя панель вообще заняла несколько часов: на ней эксперты «в прямом эфире» анализировали некоторые проекты выставки. То есть выходит на сцену разработчик, который предварительно прислал экспертам демоверсию игры на анализ, представляет проект – и дальше за 15–30 минут ему рассказывают, где он молодец, где он неправ и где стоит ещё что-то поменять. Это, пожалуй, была самая увлекательная сессия. На «линче» были не только мобильные проекты, а самые позитивные отзывы вполне заслуженно получила как раз компьютерная игра, а именно **Breathedge** – уморительный выживастик в космосе, с кучей приколов, бессмертной курицей и отличным потенциалом для продолжения (а ещё с некоторым количеством сортирного юмора). Первая глава этой игры уже есть в Steam, и проходить мимо неё не стоит.

ГОЛОДНЫЕ ИНДИ-ИГРЫ

Деньги, конечно, все в мобайле, поэтому центральное место в зале отвели мобильным играм. А вот по периметру, в обычных «коробках», в которых на том же Игромире обычно продают всякий странный мерч, ютились инди-разработчики... чего угодно. И при этом цели у них были абсолютно разные.

Например, в одной будке можно было посмотреть на пошаговую 4X-стратегию **Will And Reason** – фэнтезийный аналог «Цивилизации» (отсылка к группе «Ария», видимо, случайна). Студия ведёт разработку своими силами и может справиться и сама, но ищет инвесторов, чтобы ускорить процесс: в данный момент они занимаются игрой только в свободное время и на чистом энтузиазме.

Недалеко от них стояли разработчики **Battlerite Royale**, у которых всё уже и так хорошо: по их словам, их «королевская битва» стартовала лучше любой

созданной после запуска **Fortnite: Battle Royale** (кроме новой **Call of Duty**, понятное дело). Инвесторов они уже не искали, зато искали международных издателей, чтобы продвинуть игру на новые рынки.

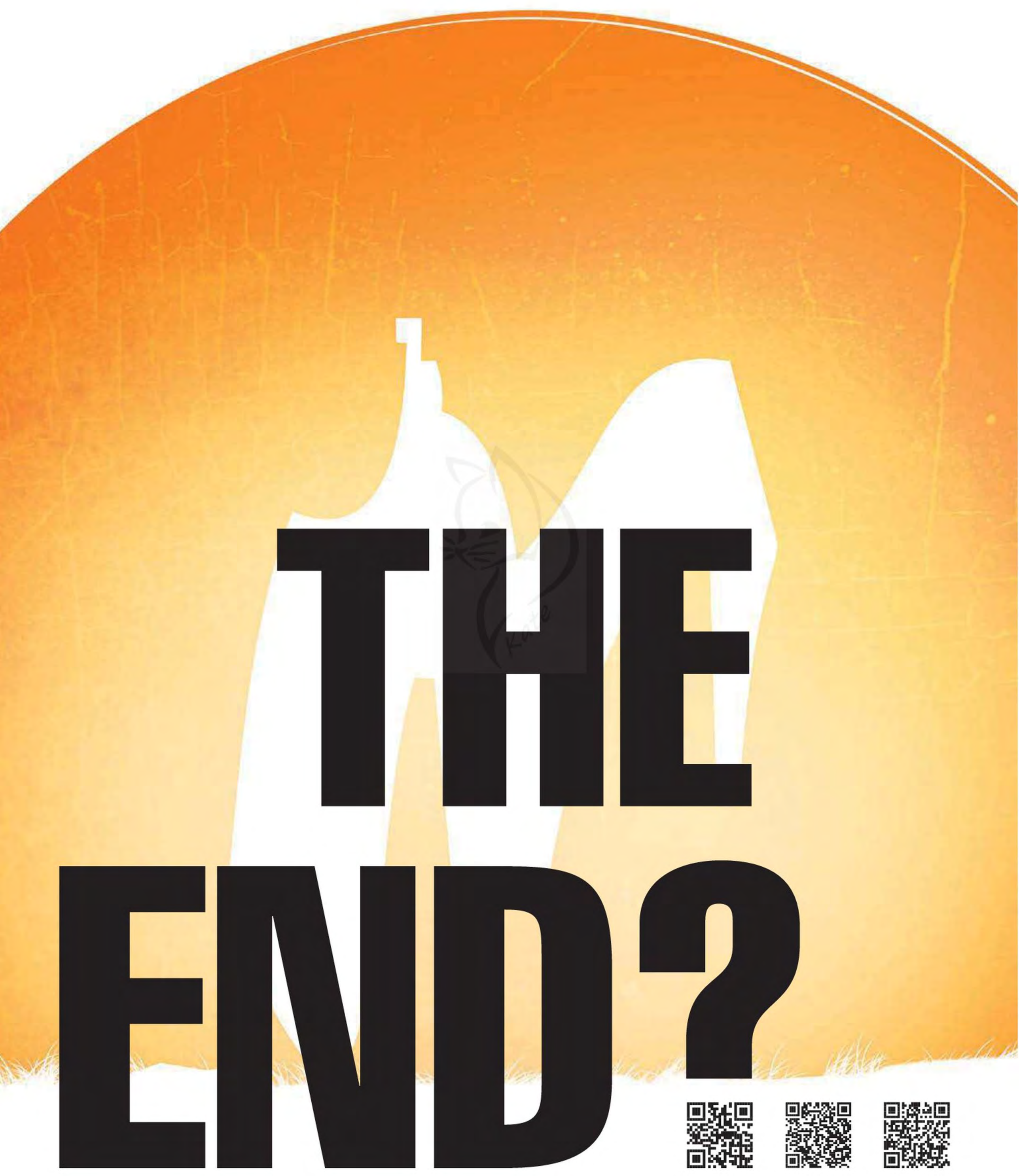
Рядом представляли несколько VR-проектов: например, **DJ Whip VR –** что-то вроде **Beat Saber**, только с извивающимся электрическим хлыстом вместо светового меча; или **Wrath of the DragonSnake** – «змейка» в виртуальной реальности. Здесь больше собирали ощущения тех, кто вызывался опробовать проекты, и заключали полезные знакомства.

А многие проекты вообще приезжали на стадии идеи – у разработчиков был готов разве что трейлер и какая-нибудь техническая демка. Соответственно, искали они в первую очередь инвесторов, которые бы поверили в идею и дали денег на разработку.

А ещё там был один из разработчиков **Despotism 3k** – саркастичной и немного непристойной игры про то, как жестокий искусственный интеллект поработил человечество. Игра выходит в Steam чуть ли не на этой неделе, и, по словам представителя, он на конференции не искал никого. На «линч» игру не взяли, потому что неприлично такое в 4K почтенной публике показывать, издаются они сами, инвесторы за неделю до релиза тоже не сильно нужны... так что он в основном завязывал новые знакомства и напоследок представлял игру тем, кто разбирается в индустрии и может просто дать дельный совет. Почему бы и нет?

■■■

White Nights – типичный пример явления, о котором не стоит судить по обложке. Для тех, кто работает в индустрии, и особенно для инди-разработчиков, такие конференции – пожалуй, самая главная возможность найти необходимые ресурсы для завершения разработки и публикации игры, а заодно обменяться опытом с коллегами. При этом подавляющее большинство разработчиков на выставке трудятся в России. И то, что у них есть где показывать свои игры, не тратя десятки и сотни тысяч рублей на визы, билеты и аккредитации на зарубежные конференции, – просто отлично. ■



THE END?